

”Meille pelaaminen on semmoista mukavaa yhdessäoloa”

3–8-vuotiaiden lasten vanhempien osallistuminen ja suhtautuminen lapsen digitaaliseen pelaamiseen

Mari Ahvenjärvi
Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Digitaalinen kulttuuri
Elokuu 2015

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

AHVENJÄRVI, MARI: ”Meille pelaaminen on semmoista mukavaa yhdessäoloa.”

3–8-vuotiaiden lasten vanhempien osallistuminen ja suhtautuminen lapsen digitaaliseen pelaamiseen.

Pro gradu -tutkielma, 85 s, 7 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Elokuu 2015

Käsittelen pro gradu -tutkielmassani digitaalista pelaamista 3–8-vuotiaiden suomalaislasten perheissä. Tutkimuskysymykseni kuului: Millä tavoin 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmat osallistuvat ja suhtautuvat lasten pelaamiseen? Selvitin vanhempien mielipiteitä lapsen pelaamisesta sekä osallistumisen tavoista verkkokyselyllä. Kyselyvastaukset, 327 kpl, muodostivat tutkimusaineiston, jota käsittelin sisällönanalyysin keinoin.

Kyselyaineiston analyysin pohjaksi muodostin useiden suomalaisten mediakasvatusoppaiden perusteella kolme pelikasvattajan perustyyppiä: rajoittajan, ymmärtäjän ja pelikaverin. Etsin omasta aineistostani vastaavuuksia näille tyypeille. Aineiston perusteella vanhemmat jakautuvat kolmeen mainittuun ryhmään erilaisten motiivien perusteella.

Tutkimuksessani vanhemman osallistuminen lapsen pelaamiseen ymmärretään laajasti. Osallistumista on pelaaminen yhdessä, lapsen pelaamisen katsominen, peleistä keskusteleminen ja pelaamisen rajoittaminen. Tutkimukseni perusteella vanhempien suhtautumista ja osallistumista lapsen pelaamiseen selittävät muun muassa vanhemman sukupuoli sekä oman pelaamisen määrä. Paljon pelaavat vanhemmat hyväksyvät lapsen peliharrastuksen ja kannustavat pelaamiseen. Pelaamisen rajoittamisessa eniten itse pelaavat vanhemmat luottavat vähän pelaavia useammin omaan harkintakykyyn esimerkiksi pelien ikärajojen suhteen. Toisaalta vain vähän tai ei ollenkaan itse pelaavien ja päivittäin pelaavien vanhempien väliltä löytyy yllättävä yhteys: näihin ryhmiin kuuluvat vastaajat rajoittavat vähiten niin pelaikaa kuin pelisisältöjäkin. Eri määriä pelaavien vanhempien keskuudessa pelien opettavaisuus on ylenen syy hyväksyä lapsen pelaaminen.

Käsittelen tutkimuksessani myös digitaalisen kuilun käsitettä ja vastinparina sille sosiaalista pelaamista. Sosiaaliseen pelaamiseen sisältyvä vuorovaikutus pelitilanteissa on jatkotutkimuksen kannalta yksi tärkeimmistä tutkimusprosessin aikana esiin nousseista teemoista.

Avainsanat: digitaaliset pelit, pelikasvatus, sosiaalinen pelaaminen, digitaalinen kuilu

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	1
1.1 Aiheen valinta ja työn rakenne	1
1.2 Tutkimuskysymykset.....	4
1.3 Tutkimusmenetelmät	4
1.3.1 Aineiston analysointi	5
1.3.2 Lomakekysely tilastojen muodostajana ja tyyppien testaajana.....	8
2. PELIKULTTUURI JA SEN TUTKIMINEN	12
1.4 Leikit ja pelit	12
2.2 Digitaaliset pelit	13
2.3 Pelitutkimus	14
2.4 Digitaalinen kuilu.....	15
2.5 Sosiaalinen pelaaminen	17
3. PELIKASVATTAJATYYPIT	21
3.1 Rajoittaja	22
3.2 Ymmärtäjä.....	23
3.3 Pelikaveri.....	24
4. PELAAMINEN PERHEISSÄ	25
4.1 Vastaajien taustatiedot	25
4.2 Rauhoittavia tabletteja vai oppimisen välineitä? Vanhemman suhtautuminen lapsen pelaamiseen.....	30
4.2.1 Suhtautuminen ikärajoihin ja pelisisältöihin	34
4.3 Sukupuolittunut pelaaminen, suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen	40
4.4 ”En ymmärrä pelejä tai pelaamista” - Digitaalinen kuilu kyselyvastauksissa	43
4.5 ”Pelaaminen on mukavaa yhdessäoloa” - Sosiaalinen pelaaminen kyselyvastauksissa	46
4.5.1 Lasten ja aikuisten sosiaalisen pelaamisen muotoja	49
4.5.2 Pelaamiseen liittyvät vuorovaikutustilanteet.....	50
5. PELIKASVATTAJATYYPPIEN VERTAILUA KYSELYVASTAUKSIIN	55
5.1 Vanhemman pelaamisen määrä ja pelikasvattajuuden tyyppi	60
5.1.1 Vanhemman ymmärrys pelejä ja pelaamista kohtaan	60
5.1.2 Vanhemman ja lapsen yhdessäpelaaminen.....	64
5.1.3 Lapsen pelaamisen rajoittaminen	67

6. LOPUKSI.....	71
6.1 Yhdistävä ja erottava digitaalinen pelaaminen.....	71
6.2 Tutkimuksen arviointi	74
6.3 Level up – jatkotutkimuksen aiheita	76
LÄHTEET.....	78

LIITTEET

1. JOHDANTO

1.1 Aiheen valinta ja työn rakenne

Äitini kertoi muiston 1980-luvulta. Kotonamme olohuoneen nurkassa oli Commodore64-pelikone. Neljävuotias veljeni pyysi äitiä pelaamaan kanssaan. Kun äiti vastasi, ettei hän osaa, lohdutti veljeni, ettei se haittaa, hän voi opettaa. Nyt omassa kodissani keskiviikkoillat ovat pojalleni tärkeitä iltoja: silloin on isän ja pojan pelipäivä. Muutaman vuoden peliharrastaja-isän ja pojan yhteistä pelailua seuranneena kiinnostuin aiheesta tutkimuksen kannalta. Tutkimusaiheen valinnan pohjana oli kysymys siitä, pelaavatko peliharrastajavanhemmat lastensa kanssa enemmän kuin ei-pelaajavanhemmat. Pohdin myös miten eri määriä pelaavat vanhemmat suhtautuvat lastensa pelaamiseen ja etenkin miten erilaiset vanhemmat osallistuvat lastensa pelaamiseen.

Pelaaminen on usein sosiaalinen tapahtuma. Se on ollut sitä jo kauan ennen digitaalisia pelejä. Kun yhteiskunta muuttuu, muuttuvat pelitkin – tai ainakin saavat rinnalleen aina uusia vaihtoehtoja. Veli-Pekka Rätty toteaa, että ”pelit ovat tietyn aikakauden lasten ja aikuisten tapahtumia” (1999, 11). Meidän aikanamme pelivälineitä ovat korttien, pelilautojen ja pallojen lisäksi tietokoneet ja konsolit. Kuten varhaisempienkin aikojen pelejä, myös nykyisiä suosikkipelejä pelataan sosiaalisessa kontekstissa. Pelaamisen sosiaalisuutta on lähinnä tarkasteltu vertaisryhmissä, siis miten lapset pelaavat keskenään ja aikuiset keskenään. Lapset kuitenkin toivovat monien tutkimusten mukaan, että aikuiset pelaisivat heidän kanssaan (esim. Ermi et al. 2004, 140). Erityisesti aktiivisesti pelaaville aikuisille yhteisen pelituokion voisi ajatella olevan luonteva yhdessäolon tapa.

Tutkielmassani pyrin siis selvittämään kuinka vanhemmat osallistuvat lapsen pelaamiseen ja vaikuttaako vanhemman oman pelaamisen määrä osallistumisen tapoihin ja yhteisen pelaamisen määrään. Osallistumisen käsitän tässä laajasti: osallistumista on niin yhteinen pelaaminen kuin lapsen pelaamisen rajoittaminenkin. Kuten todettu, aiemmat tutkimukset kertovat pelaavien lasten toivovan, että aikuiset pelaisivat heidän kanssaan. Samaan aikaan monet mediakasvatusoppaat päätyvät esittämään, että aikuisten tulisi tietää mitä lapset pelaavat ja rajoittaa peliaikaa. Aikuisen ”ohjeen mukainen” rooli lasten peliharrastuksessa olisi siis toimia rajoittajana ja vaihtoehtojen tarjoajana. Pelaamista lasten ja vanhempien yhteisenä tekemisenä ei yleensä ole tuotu esille yhtä vahvana vaihtoehtona.

Digitaalisen pelikulttuurin sosiaalinen aspekti kattaa usein ajatuksen virtuaalisesta tilasta,

verkon välityksellä tapahtuvan yhteydenpidon, ns. etäläsnäolon ja verkossa jakamisen (esim. Infosolutions Group 2010; Kallio et al. 2009). En tässä tutkielmassa ole kuitenkaan kiinnostunut siitä, vaan tarkoitan sosiaalisilla tilanteilla nimenomaan fyysisesti samassa tilassa olevien ihmisten yhdessäoloa ja yhteistä tekemistä. Raja on vedetty osin siksi, että käsittelen tutkimuksessani 3–8-vuotiaiden lasten pelaamista. Tuon ikäisten pelaajien joukolle verkkopelit eivät vielä ole todennäköisin sosiaalisen pelaamisen kenttä.

Lasten mediabarometrin 2013 mukaan suomalaisista 0–8-vuotiaista lapsista 62 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus, vähintään kerran viikossa 45 %. 0–4-vuotiaiden viikoittain pelaavien lastensa kanssa säännöllisesti pelasi kolme neljäsosaa vanhemmista, 5–6-vuotiaiden kanssa puolet ja 7–8-vuotiaiden kanssa reilu kolmannes. Mediabarometrin tulosten mukaan 3–8-vuotiaille lapsille oma vanhempi on mieluisinta peliseuraa, mutta yleisimmin 3–8-vuotiaat lapset pelaavat yksin. (Suoninen 2014.) Myös Ermi, Heliö ja Mäyrä (2004, 140) ovat havainneet, että lapset toivoisivat vanhempien osallistuvan peliharrastukseensa ”joko keskustelijana, katselijana tai kanssapelaajana”. Samassa tutkimuksessa tutkimukseen osallistuneissa perheissä 75 % lapsista pelasi digitaalisia pelejä viikoittain, mutta 73 % vanhemmista vastasi, ettei pidä digitaalisista peleistä lainkaan tai juuri lainkaan. Lapset ja nuoret pelaavat nimenomaan kotona, joten pelaaminen on perheen yhteinen asia, tavalla tai toisella (Kaipainen et al. 2007, 115).

Lapsipelaajien vanhemmille suunnatussa oppaassa todetaan, että pelaavat vanhemmat valvovat lasten pelaamista tarkemmin kuin muut vanhemmat. Valvonnan, samoin kuin vanhemman ja lapsen yhteisen pelaamisen, arvioidaan vähentävän mahdollisia pelihaittoja. Valvontaa opastetaan kohdistamaan ajankäytön tarkkailun ohella siihen, millaisia pelejä lapsi pelaa. Vanhemman oma pelikokemus auttaa ymmärtämään myös lapsen pelaamista ja sen erilaisia merkityksiä. Pelaamisen haitoilta suojaa valvonnan ja rajoittamisen lisäksi myös lapsen ja vanhemman käymä keskustelu pelien sisällöistä. (Luhtala et al. 2013, 15–16.) Näistä THL:n julkaisun ohjeista sain karkeat raamit sille, mitä tutkielmassani halusin tarkastella. Tarkastelin siis ensinnäkin sitä, miten vanhemman oma pelaamisen määrä vaikuttaa lapsen pelaamiseen suhtautumiseen. Lisäksi tarkastelin sitä, kuinka vanhemmat rajoittavat, valvovat tai ymmärtävät pelaamista ja pelejä sekä pelaavatko he yhdessä lastensa kanssa. Viimeisenä halusin verrata keskenään eri määriä pelaavien vanhempien joukkoja ja sitä, millaisia pelikasvattajia näiden joukkojen edustajat ovat. Tutkimuskysymykset erittelen vielä tarkemmin alaluvussa 1.2.

Tämän tutkielman rakenne etenee historiasta kirjoitushetkeen ja lopulta myös kurottaa tulevaisuutta kohti jatkotutkimusajatusten muodossa. Taustoitan omaa tutkimustani esittelemällä luvussa 2 lyhyesti digitaalisten pelien historiaa ja sitä, kuinka digipelikulttuuri on sekä osa että jatke leikkikulttuurille. Historiallinen näkökulma on tärkeä siitä syystä, että pelit ja leikit on aina ymmärretty yhteiseksi ja yhdistäväksi tekemiseksi. Jos digitaaliset pelit nähdään osana samaa joukkoa, on ajatus digipeleistä ihmisiä yhdistävänä tekijänä ymmärrettävämpi.

Tutkimukseni on teorialähtöinen ja kaksiosainen. Teorialähtöisyys tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että kyselytutkimusaineiston analyysi perustuu jo olemassa olevaan teoriaan tai malliin. Malli on muodostettu tutkielman ensimmäisessä osassa, luvussa 3, joka on julkaisuja ja aiempia tutkimuksia koskeva tutkimus – tai tässä mittakaavassa ehkä pikemminkin tarkastelu. Tutkimukset, joihin olen perehtynyt, edustavat monitieteistä kenttää. Niitä yhdistää puhe lasten pelaamisesta ja aikuisen suhtautumisesta lapsen pelaamiseen. Olen pyrkinyt löytämään malleja, joita aikuisille tarjotaan suhteessa pelaaviin lapsiin. Näitä malleja nimitän tyypeiksi ja ne muodostavat tutkimuksen toisessa osassa testattavan hypoteesin pelaavien lasten vanhempien typologioista. Hypoteettinen typologisointi on muodostettu aiempien tutkimusten perusteella. Kuten teorialähtöisessä tutkimuksessa usein tehdään, myös tässä tapauksessa siis aiempien tutkimusten perusteella muodostettu malli testataan uudessa ympäristössä, eli tutkijoiden mielipiteitä testataan vanhempien omiin näkemyksiin.

Digitaalisen kulttuurin tutkimisen luonteeseen kuuluu, että tutkimukset ovat kuin still-kuvia elokuvan keskeltä. Tämän tutkielman nykyhetki on kevät 2015, jolloin aineisto on kerätty. Aineistoa käsittelen luvussa 4, jonka pääasiallinen sisältö on kertoa digitaalisesta pelaamisesta 3–8-vuotiaiden lasten perheissä.

Luku 5 yhdistää tutkimuksen osat yhdeksi kokonaisuudeksi. Tässä viimeisessä tutkielman käsittelyluvussa vertaan kyselyllä kerättyä aineistoa tutkimuskirjallisuuden perusteella muodostettuihin tyypeihin.

Loppuluvussa (luku 6) vastaan vielä tutkimuskysymyksiin ja arvioin tutkimusprosessia kokonaisuutena. Kokoaan myös yhteen niitä ajatuksia jatkotutkimuksista, joita tämän tutkimuksen eri vaiheissa mieleen on noussut.

Tutkimuskysymysten ulkopuolelta tämän tutkimuksen tärkeänä tavoitteena on myös oma oppiminen, tutkijataitojen kehittäminen. En ole aiemmin käyttänyt Webropol-ohjelmaa¹, käsitellyt laajaa kyselyaineistoa tai kirjoittanut tekstiä näillä kriteereillä, joita pro gradu -työn kirjoittamisessa käytetään. Omat oppimistavoitteet liittyivät siis koko tutkimusprosessin läpiviemiseen: suunnitteluun, toteuttamiseen ja tuloksiin.

1.2 Tutkimuskysymykset

Päätutkimuskysymykseni vastaa tutkimuksen keskiössä olevaa tutkimusongelmaa ja kuuluu: ”Millä tavoin 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmat osallistuvat ja suhtautuvat lasten pelaamiseen?”. Ongelman laajuudesta johtuen muodostin käsittelyn avuksi alakysymyksiä: ”Millaista digipelaaminen on 3–8-vuotiaiden lasten perheissä?”, ”Millaisia pelikasvattajatyyppejä vanhemmille tarjotaan ja miten eri tyypit näkyvät aineistossani?” sekä ”Millaiset tekijät vaikuttavat siihen, miten vanhempi suhtautuu lapsen pelaamiseen?”.

Perustelen useiden alakysymysten käyttöä työskentelymukavuustekijänä. Koen, että tutkimuksen tekeminen oli minulle helpompaa ja mielekkäämpää, kun työ oli mahdollista jakaa pienempiin osiin. Ja toiseksi mielestäni ongelman jakaminen useampaan alakohtaan auttoi myös rajaamaan lopullista työtä. Päätutkimuskysymys on niin lakea, että ilman alakysymyksiä ongelman käsittelyn rajaaminen olisi ollut hankalampaa. Tutkimusongelman ratkominen alkoi aikaisemman tutkimuskirjallisuuden lukemisesta ja päättyi keräämäni kyselyaineiston analysointiin.

1.3 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmillä tarkoitetaan sekä aineistonkeruuseen että aineiston analysointiin liittyviä menetelmiä. Menetelmän valinta aineistonkeruun osalta oli tutkimusprosessissani helppo. Halusin kerätä joukon vastauksia, joiden perusteella olisi mahdollista sanoa jotain pelaamisesta suomalaisissa perheissä vanhempien näkökulmasta tarkasteltuna. Halusin verrata keskenään tiettyjen muuttujien vaikutusta vastauksiin. Niinpä valitsin aineistonkeruuseen kyselylomakkeen, joka oli helppo, nopea ja edullinen tapa saavuttaa vastaajia eri puolella maata.

¹ Verkossa toimiva kyselytutkimussovellus, jonka käyttöön Turun Yliopistolla on oikeudet. palvelun osoite: webropol.fi

Tätä tutkimusvaihetta edelsi erilaisten media- ja pelikasvatusoppaiden tutkiminen. Valikoin analysoitavat oppaat ensin karkeasti nimen ja nopean selailun perusteella ja analyysin edetessä jätin lopullisesta käsittelystä pois sellaiset teokset, jotka eivät sisältäneet työni kannalta oleellista tietoa. Varsinainen tutkimusaineistoni on kuitenkin verkkokyselylomakkeella kerätty vastausten joukko.

Tutkimusstrategialtaan tutkielmani edustaa survey-tutkimuksia. Hirsjärvi ja kumppanit määrittelevät survey-tutkimuksen lyhyesti siten, että siinä ”kerätään tietoa standardoidussa muodossa joukolta ihmisiä” (2013, 134). Muoto minun tutkielmassani on verkossa toteutettu lomakekysely, jonka avulla keräsin tutkimusaineiston. Vastaajien joukko valikoitui satunnaisesti, ns. itsevalikoituneesti.

Tutkielmani on kuitenkin osittain luonteeltaan kvantitatiivinen tutkimus, jonka tyypillisiä piirteitä ovat esimerkiksi johtopäätökset aiemmista tutkimuksista, aiemmat teorialat, hypoteesien esittäminen sekä aineiston saattaminen tilastollisesti käsiteltävään muotoon (Hirsjärvi et al. 2013, 140.) Tai ehkä pikemminkin niin, että aineiston kuvailutapa on kvantitatiivinen, mutta tutkittava asia sinänsä ei edusta sen enempää määrällistä kuin laadullistakaan todellisuutta (Kyrö 2004, 100). Kvantitatiivista taulukoitua vastausaineistoa ja siitä johdettuja tuloksia pyrin osin selittämään tai vähintäänkin laajentamaan kyselylomakkeen avoimilla vastauksilla.

Kyselylomakkeen tuloksia vertaan myös hypoteeseihin, joita olen muodostanut aiemmista tutkimuksista ja teorioista. Nämä hypoteesit, tai ”sivistyneet arvaukset”, kuten Hirsjärvi ja kumppanit (2013, 159) termiä selittävät, ovat ns. työhypoteeseja, eli ne esittävät myös omia odotuksiani tuloksista. Rakensin kyselylomakkeen työhypoteesieni avulla. Kuitenkin alusta asti tarkoitukseni oli myös saada kyselyllä muutakin tietoa kuin tieto siitä, pätevätkö hypoteesini valikoituneeseen vastaajajoukkoon.

1.3.1 Aineiston analysointi

Tutkimukseni on kvalitatiivinen tutkimus, joka sisältää kvantitatiivisia elementtejä. Käsittelen tutkimuksessani kahta aineistoa: media- ja pelikasvatusoppaita sekä keräämiäni kyselyvastauksia. Kumpaakin aineistoa olen lähestynyt aineistojen sisältöä tarkkaillen. Analyysimenetelminä käytössä ovat lähiluku sekä sisällönanalyysi. Lähiluku on väljä menetelmäkategoria, jolla tarkoitetaan yleisesti aineiston yksityiskohtaista tarkastelua. Lähiluvulla voi pyrkiä hahmottamaan joko tekstiä kokonaisuutena tai

löytämään valittuja elementtejä tekstistä (Kain 1998). Tässä tutkielmassa hyödynsin jälkimmäistä. Lähilukuni eteni siten, että valittujen elementtien sisältö tarkentui koko ajan päätyen lopulta kolmen tietyn teeman etsimiseen. Lähiluvun avulla analysoin media- ja pelikasvatusoppaita.

Sisällönanalyysia voi tehdä sekä aineisto- että teorialähtöisesti. Aineistolähtöisen sisällönanalyysin tavoite on muodostaa analyysin tuloksena teoreettinen käsitteistö, joka pohjautuu aineistoon. Teorialähtöisen sisällönanalyysin pohjana on käsitejärjestelmä, joka on muodostettu aiemman tiedon pohjalta. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 116.) Tässä tapauksessa käsitejärjestelmänä toimivat pelikasvattajatyypit, jotka muodostin ensimmäisen aineiston lähiluvulla. Teorialähtöisen sisällönanalyysin avulla analysoin kyselyvastauksia.

Pertti Alasuutari (2001, 39) kuvailee aineiston laadullista analyysia todeten sen koostuvan kahdesta vaiheesta: havaintojen pelkistämisestä ja arvoituksen ratkaisemisesta. Tässä tutkimuksessa analyysin vaiheet liittyvät osittain mainittuihin kahteen erilliseen aineistoon. Suppeamman aineiston muodostivat media- ja pelikasvatukseen liittyvät tekstit, joiden pohjalta pyrin muodostamaan kuvaa siitä, millaisia pelikasvattajan malleja lasten vanhemmille tarjotaan. Tyypittely perustui tekstien lähilukuun, jossa teksteistä etsittiin ensinnäkin tiettyjä avainsanoja. Ensimmäisessä vaiheessa etsin lähinnä sanaparia *digitaalinen pelaaminen*. Sen jälkeen luin tekstejä selvittääkseni, miten kasvattajia neuvotaan suhtautumaan ja osallistumaan lapsen pelaamiseen. Seuraavaksi luin aineistoa etsien lukemani perusteella löytämiäni usein esiintyviä avainsanoja *rajoittaa*, *valvoa*, *ymmärtää* ja *osallistua*. Samalla etsin myös vaihtoehtoisia tapoja kertoa näistä asioista, siis synonyymeja. Lisäksi kokosin erilaisia tekstikatkelmia näiden neljän avainsanan muodostamien otsikoiden alle. Lisäksi tarkkailtiin tekstin sävyä ja sitä, miten kasvattajaa teksteissä neuvotaan toimimaan. Tämä analyysi on varsin suppea, koska pääasiallinen kiinnostuksen kohteeni oli laajempi kyselyaineisto. Halusin kuitenkin sisällyttää tutkimukseen myös tyypittelyyn johtaneen analyysin saadakseni toimivan kehyksen kyselylomakkeen muodostamista varten. Pelikasvattajatyypien hahmottelu on erityisesti havaintojen pelkistämistä, kyselyvastausten analyysi on edellisten aineistojen analyysin pohjalta muodostuneiden arvoitusten ratkomista. Nämä kaksi aineistoa siis yhdistyvät teorialähtöisen sisällönanalyysin tapaan (Tuomi & Sarajärvi 2002, 98–100): kirjallisuuden pohjalta muodostetut pelikasvattajatyypit toimivat teoriana, jota kyselyvastausten avulla pyrin testaamaan ja samalla pelikasvattajatyypit muodostavat

teorian, josta on johdettu hypoteesit, joiden pohjalle kysely rakentui.

Laajemman aineiston muodostivat siis kyselyvastaukset, 327 kpl. Käsittelin aineistoa sekä numeroita laskemalla että erilaisia avointen vastausten ilmaisuja vertailemalla. Aineiston analyysini sisältää numeroiden lisäksi tilastollisiin menetelmiin viittaavia ilmaisuja, kuten havaintoja korrelaatiosta. Alun perin aioin sisällyttää analyysiini myös vahvasti kvalitatiivisiin menetelmiin perustuvan käsittelyosion, mutta lopulta päädyin lähestymään aineistoa laadullisin menetelmin, koska koin ne kyllin joustaviksi tarkoituksiini. Vaikka esim. Pertti Alasuutari käsittelee laadullisen tutkimuksen oppaassaan lomaketutkimuksen ja laadullisen tutkimuksen eroja (2001, 50–54), seison itse sen ajatuksen takana, että lomaketutkimus voi myös olla laadullinen tutkimus. Esitän kyllä useita asioita kuvioden muodossa, mutta niiden ensisijainen tarkoitus on tuoda esiin tietoja vastaajista, ei niinkään tarjota selityksiä. Numeroihin perustuvien kuvioden kertomaa tietoa analysoin kuvioden yhteydessä esimerkiksi yhdistämällä avoimista vastauksista saatuja tietoja kuvioissa esitettyihin vastaajajoukkoihin. Käsittelemäni ja esittelemäni numeerinen tieto on mielestäni osa sisällönanalyysin vaihetta, jossa aineistoa luokitellaan erilaisten teemojen avulla.

Kyselyn avoimia vastauksia käsittelen myös sisällön erittelyn keinoilla. Sisällönerittelyllä voidaan esimerkiksi kuvata tekstien sisältöjä kvalitatiivisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 106–109.) Näin olen menetellyt esimerkiksi laskeessani tiettyjen sanojen esiintyvyyttä aineistossa.

Tyypillisesti laadullisessa analyysissä erot eri vastaajien välillä ovat tärkeitä (Alasuutari 2001, 43). Näinkin suuren vastausjoukon käsittelyssä erojen löytäminen ei tietenkään ollut ongelma. Enemmän työtä teetti yhtäläisyyksien löytäminen, ja siihen pyrin sisällönanalyysin keinoin ensin pääsemään. Etsin erilaisia vastaajajoukkoja joko tietyn taustamuuttujan tai tietyn kerrontatavan suhteen. Erojen etsiminen tapahtui lähinnä löydettyjen vastaajajoukkojen vastauksien vertailussa.

Siteeratessani kyselyvastauksia olen ilmoittanut vastaajasta ja tämän lapsesta sukupuolen, iän ja pelaamisen määrän. Tiedot on ilmoitettu siten, että vastaajan sukupuolta mies merkitsee kirjain M, sukupuolta nainen kirjain N. Vastaajan ikä on ilmoitettu viiden vuoden ikähaarukalla, kuten kyselylomakkeella oli vastaajan ikä mahdollista ilmoittaa. Pelaamisen määrä on jaettu viiteen ryhmään ja niitä kuvaavat suluissa olevat lyhenteet:

Ei pelaa koskaan (E), Pelaa muutaman kerran vuodessa (MKV), Pelaa muutaman kerran kuukaudessa (MKK), Pelaa viikoittain (Vk), Pelaa päivittäin (Pä). Lapsen sukupuoli on ilmoitettu kirjaimella T (tyttö) tai P (poika). Lapsen ikä on jokin numero 3-8.

Suomessa on neljä kertaa toteutettu pelaajabarometri, joka kuvaa pelaamisen eri muotojen yleisyyttä. Pelaajabarometrissa määritellään aktiivisiksi pelaajiksi henkilöt, jotka pelaavat vähintään kuukausittain (Ermi et al. 2014, 2). Käytän omassa työssäni samaa aktiivisen pelaajan määritelmää.

1.3.2 Lomakekysely tilastojen muodostajana ja tyyppien testaajana

Tutkielmani toisena tarkoituksena on selvittää sitä, miten 3–8 -vuotiaiden suomalaislasten perheissä pelataan digitaalisia pelejä, miten vanhemmat suhtautuvat lasten pelaamiseen ja minkä verran vanhemmat itse pelaavat digitaalisia pelejä. Minua kiinnosti erityisesti tutkia sitä, mikä vaikutus on vanhemman omalla peliharrastuksella suhteessa yhdessä lapsen kanssa pelaamiseen. Tarkoitukseni ei ollut ensisijaisesti tilastoida pelaamisen useutta yksin tai yhdessä – sitä tietoa löytyy esimerkiksi Lasten mediabarometrasta (Suoninen 2014) ja Pelaajabarometrasta (Ermi et al. 2013). Nämä laajat tilastot analyysineen toimivat kuitenkin osaltaan oman tutkielmani vertailuaineistoina ja luotettavuuden mittareina. Toteutin selvityksen Webropol-verkkokyselynä, joka oli suunnattu 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmille. Kyselyvastaajat löytyivät lähinnä ns. ”lumipallotekniikalla”, eli jaoin linkin kyselyyn omalla Facebook-seinälläni ja siitä omat kaverini jakoivat sitä edelleen.

Yhdellä kyselyvastaajalla voi olla useampia kohderyhmään kuuluvia lapsia. Mikäli vastaajan perheeseen kuului useampi kuin yksi 3–8-vuotias lapsi, pyysin vastaajaa vapaasti valitsemaan keneen lapseen liittyen he vastaavat kysymyksiin. Lasten mediabarometri -tutkimuksessa (Suoninen 2014, 85) on ohjeistettu vastaamaan liittyen siihen lapseen, jonka etunimi on aakkosissa ensimmäisenä. Tällainen tai vastaava ohjeistus olisi vanhemman vapaata valintaa todennäköisemmin taannut sattumanvaraisuuden ja estänyt vastaajaa esimerkiksi käyttämästä valintaperusteena sitä, kuka lapsista esimerkiksi pelaa eniten.

Holopainen ja Pulkkinen (2013, 42) toteavat, että kyselylomakkeen tärkeimpänä tavoitteena on muuntaa tutkijan tiedontarve kysymyksiksi. Omaan tutkielmaani toteamus sopii hyvin. Kyselylomakkeen laatimisen suurin haaste oli sellaisten kysymysten

muodostaminen, joiden avulla saisin tietoa, jolla voisin testata ja haastaakin oman esitietoni.

Metodioppaissa, jotka käsittelevät kyselylomakkeiden laatimista, muistutetaan etteivät kysymykset saa olla johdattelevia (esim. Valli 2007, 102). Johdattelevan kysymyksen määrittelemine on kuitenkin ongelmallista. Tutkimuksen onnistumisen kannalta vastaajan on hyvä tietää ainakin suuntaa-antavasti jotain tutkijan mielenkiinnonkohteesta ja tutkimusaiheesta. Jo tämä esitieto saattaa kuitenkin vaikuttaa vastaajaan siten, että kysymykset on mahdollista tulkita johdatteleviksi.

Lomaketutkimuksen laatiminen ohjeistetaan aloittamalla tutustumalla tutkimusaihetta käsittelevään kirjallisuuteen (Heikkilä 2004, 47). Oman tutkielmani tapauksessa kirjallisuuteen perehtyminen auttoi rakentamaan kyselyrungon, joka perustuu löydöksiin erilaisista pelikasvattaja malleista, joita vanhemmille tarjotaan. Kyselytutkimus tässä tutkielmassa on siis luonteeltaan hypoteeseja testaava. Pyrin testaamaan aiemmista tutkimuksista löytämiäni tyyppejä, joihin digitaalisia pelejä pelaavien lasten vanhempia voidaan jakaa. Tyypit on esitelty luvussa 3. Tyypit eivät ole toisiaan poissulkevia. Kyselyn tarkoituksena ei ollut testata typologian yleistettävyyttä vaan toimivuutta.

Kyselytutkimukset verkossa jaetaan otos- ja näyteperusteisiin tutkimuksiin. Otosperusteisissa aineistonhankintamenetelmissä tutkija on kiinnostunut määrätyn joukon osasta, jolle kysely suoraan kohdistetaan. Näin tehdään esimerkiksi silloin, kun vastaajajoukko poimitaan asiakasrekisteristä tai kyselylomake ilmestyy joka kymmenennelle tietyn verkkopalvelun käyttäjälle. Näyteperusteisissa aineistonhankintamenetelmissä sen sijaan kyse on ns. itsevalikoituneesta kyselytutkimuksesta, jolloin vastauksia ei voida yleistää mihinkään suurempaan joukkoon sopiviksi. (Miettinen & Vehkalahti 2013, 87–88.) Miettinen ja Vehkalahti asettavat itsevalikoituvan verkkokyselyn luotettavuuden kyseenalaiseksi (mt. 88). Mielestäni luotettavuuden kritiikki on paikallaan, jos halutaan saada yleistettäviä tuloksia. Oman kyselyni tapauksessa pidän menetelmää kyllin luotettavana, koska tarkoitukseni oli kerätä tietoa ilmiöstä, jonka asiantuntija jokainen vastaaja omalta osaltaan on.

Tarja Heikkilä ohjeistaa kyselylomakkeen laatijaa muodostamaan monivalintakysymysten vastaukset siten, että vastausvaihtoehdot ovat toisensa poissulkevia (2004, 50–51). Oma kyselyni koostui kuitenkin pääosin

monivalintakysymyksistä, joissa vastaajan oli mahdollista valita yksi tai useampia itselleen sopivia vaihtoehtoja (poislukien dikotomiset kysymykset, joissa vaihtoehtoina olivat esimerkiksi kyllä tai ei). Strukturoidun kyselyn tarkoituksena oli tuottaa mahdollisimman helposti tulkittavaa ja tilastomuodossa esitettävää aineistoa vastaajien suhtautumisesta lasten pelaamiseen sekä vastaajien omasta peliharrastuneisuudesta. Koska vastaajan oli mahdollista valita useita vastausvaihtoehtoja, oli kyselyssä lisäksi mahdollista ilmoittaa mitä valitsemaansa vaihtoehtoa vastaaja piti tärkeimpänä. Webropol-ohjelma oli itselleni vieras eikä ohjekirjakaan tarjonnut apua kaikkiin pulmiin. Niinpä esimerkiksi tärkeimmän vaihtoehdon valitseminen on toteutettu sijoittamalla kaksi kysymystä vierekkäin.

Kaikkiin kysymyksiin vastaaminen oli vapaaehtoista, mutta sitä ei lomakkeessa erikseen mainittu. Harva vastaaja jätti vastaamatta yhteenkään kysymykseen.

Kyselyä testasi noin viikkoa ennen julkaisua viisi henkilöä. Testaajilta saatujen kommenttien perusteella muutamiin monivalintakysymyksiin lisättiin vaihtoehtoja näkökulman laajentamiseksi. Kaikkia ehdotettuja lisäyksiä ei kuitenkaan toteutettu, jotta kyselyyn vastaamiseen vaadittu aika ei olisi kohtuuttomasti kasvanut. Julkaisuun asti harkitsin laittavani jokaisen monivalintakysymyksen perään tilaa avoimille vastauksille, mutta päädyin vapaan sanan mahdollistavaan vastauslaatikkoon vain muutaman kysymyksen kohdalla.

Pro gradu -tutkielmani suunnitteluvaiheessa pohdin aluksi haastattelua ja havainnointia aineistonkeruumenetelmänä. Koska mielessäni oli kuitenkin tietyt kysymykset, joihin halusin saada vastauksia ja vielä niin, että niiden perusteella voi muodostaa vastaajajoukkoja, päädyin keräämään aineistoni kyselylomakkeella. Kyselyä ja haastattelua on verrattu toisiinsa ja näiden suurimpana erona on tiedonantajan toiminta tiedonkeruuvaiheessa: kyselyyn vastaava tiedonantaja vastaa kysymyksiin kirjallisesti, (strukturoituun) haastatteluun vastaava tiedonantaja vastaa ehkä samoihin kysymyksiin suullisesti (Tuomi & Sarajärvi 2002, 75).

2. PELIKULTTUURI JA SEN TUTKIMINEN

1.4 Leikit ja pelit

Esittelen aluksi muutamia yleisimpiä leikin ja pelin määritelmiä ja päädyn niiden kautta toteamaan, kuinka digitaaliset pelit ovat jatkumoa peli- ja leikkikulttuurille, joka on ollut olemassa ”aina”. Kulttuurintutkija Johan Huizinga määrittelee leikin olevan ”vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on ’toista’ kuin ’tavallinen elämä’” (Huizinga 1984, 39). Filosofi Ludwig Wittgenstein on käyttänyt pelejä esimerkkinä perheyhtäläisyydestä, eli siitä, kuinka joukko käsitteitä voi olla tiettyjen yhtäläisyyksien perusteella samaa perhettä. Wittgensteinin mukaan pelejä ei voi määritellä tyhjentävästi, sillä ei ole olemassa tekijöitä, jotka ovat aivan kaikille peleille yhteisiä. Sen sijaan Wittgenstein selitti pelejä käyttämällä erilaisia esimerkkejä ja kuvailemalla, että ’tätä ja vastaavia sanotaan peleiksi’. Hän hahmotteli pelien perheyhtäläisyyksiä, joiden osatekijät eivät kuitenkaan välttämättä toteudu toisen perheen peleissä. (Wittgenstein 1981, 64–70.)

Pelejä on määritelty sekä erillään leikistä että osana sitä. On myös käyty keskustelua pelien ja leikkien hierarkkisesta suhteesta: onko peli leikin muoto vaiko toisin päin? Jesse Schell päätyy pitkän pohdinnan jälkeen ehdottamaan, että peli on ongelmanratkaisutehtävä, jota lähestytään leikillisellä asenteella (2008, 37). Vuonna 1982 Chris Crawford totesi pelien sijoittuvan jonnekin tarinoiden ja lelujen välimaastoon. Crawford myös määritteli mitkä tekijät ovat yhteisiä kaikille tietokonepeleille. Määritelmä on mielestäni oivallinen ja sopii hyvin määrittelemään paitsi tietokonepelejä, myös digitaalisia pelejä yleensä. Crawfordin mukaan kaikilla peleillä on neljä yhteistä elementtiä: esitystapa (representation), vuorovaikutus (interaction), ristiriita (conflict) ja turvallisuus (safety). Esitystavalla viitataan Wittgensteinin perheyhtäläisyysteoriaan. Kuten Wittgensteinin teoriaa, myös Crawfordin määritelmää voi käyttää toteamalla, että digitaalisilla peleillä on joitain yhteisiä tekijöitä, joskin myös eroja voi olla paljon. Tästä teemasta käydään edelleen paljon keskustelua, kun pohditaan sitä, onko jokin tietty sovellus peli ollenkaan.

Kuten Frans Mäyrä ja kumppanit toteavat, tiedämme arkielämässä mistä on kyse, kun puhutaan peleistä (2010, 307). Pidän klassisten määritelmien esittelemistä kuitenkin

tärkeänä, koska niiden avulla on helpompi todeta, että myös digitaalisia pelejä voidaan nimittää leikiksi ja peliksi osana kulttuuria – tai Huizingan tapaan välttämättömänä kulttuuritapana (1984, 18).

2.2 Digitaaliset pelit

Tässä tutkielmassa käytän termiä digitaaliset pelit. Sen rinnakkaistermeinä käytetään usein elektronisia pelejä ja videopelejä. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä tutkielmassa tietokoneella, mobiililaitteella tai pelikonsolilla pelattavia pelejä. Tässä tutkielmassa ei erotella pelaajia sen mukaan, millä laitteella he pelaavat. Sen sijaan rahapelit on jätetty tämän tutkielman ulkopuolelle muun muassa siitä syystä, etteivät (verkon) rahapelit oletettavasti kuulu 3–8-vuotiaiden lasten tai lasten ja heidän vanhempiensa yhteisiin harrastuksiin.

Digitaalinen pelaaminen on osa kulttuuria. Digitaaliselle medialle tyypillistä on simuloida jotain aiempaa (Ermi et al. 2005a, 111). Digitaaliset pelit voivat esimerkiksi simuloida nukkeotileikkejä, lego-leikkejä, korttipelejä tai piiloleikkiä. Digitaaliset pelit voivat myös simuloida sotaleikkejä, joita lapset – eritoten pojat – ovat leikkineet ”aina” (Tapscott 1998, 164–165). Näin digitaaliset pelit ovat ikivanhan peli- ja leikkikulttuurin jatkoa ja luonnollinen osa kulttuuria (Harviainen et al. 2014, 8, Tapscott 1998, 159). Digitaaliset leikit ovat paitsi jatkaneet vanhojen pelien ja leikkien elinkaarta myös mahdollistaneet uusien pelaamisen ja leikkimisen muotojen kehittymisen (Mäyrä et al. 2010, 306). Pelit ja leikit ovat aina paitsi olleet osa kulttuuria myös kuvastaneet ympäröivää kulttuuria (Räty 1999, 11). Niinpä digitalisoituneen yhteiskunnan sisällä digitaaliset pelit ja leikit ovat varsin luonnollinen peli- ja leikkikulttuurin muutoksen suunta. Leikitutkimuksen alkuhämärissä John Huizinga totesi leikin olevan järjetöntä ja silti me leikimme (1984, 12). Älyttömäksi ja turhaksi on leimattu digitaalisia pelejäkin, mutta silti me pelaamme. Joten kyse ei enää ole siitä, ovatko digitaaliset pelit osa kulttuuriamme vaan siitä, kuinka me suhtaudumme digitaalsiin peleihin osana kulttuuria. Tämä näkyy varsin selvästi omassa aineistossanikin. Käytännössä kaikki 3–8-vuotiaat lapset pelaavat. Pelit ovat siis osa pientenkin lasten elämää ja leikkikulttuuria. Vanhempien suhtautuminen pelaamiseen on (ainakin toistaiseksi) niin monenkirjavaa, että erilaisten näkemysten selvittäminen on hyvin kiinnostavaa.

Digitaalisten pelien kirjo on laaja ja erilaisia jakoperusteita tyyllilajeihin on monia. Pelejä voidaan jakaa kategorioihin pelien luonteen tai sisällön perusteella. Jyrki Kasvin mukaan

pelit voidaan jakaa kahteen pääjoukkoon sen perusteella, perustuuko niissä onnistuminen motorisiin vai kognitiivisiin taitoihin (2001, 111). Enemmän sisältöperusteita tai muita pelin ominaisuuksia sisältäviä jakotapoja on monenlaisia. Jaakko Kemppainen on löytänyt peligenrejä tarkastelevan artikkelinsa aineistoksi peräti 68 erilaista peligenreä (2012, 58). Jakoperusteista riippumatta vain harvat pelit edustavat puhtaasti yhtä genreä sisältämättä ominaisuuksia, jotka voitaisiin yhdistää myös johonkin toiseen genreen. Lähes kaikissa genrejaotteluissa yhtenä pelityyppinä pidetään oppimispelejä. Aineistoni perusteella näyttää siltä, että pelaavan lapsen vanhemman näkökulmasta lasten pelit voidaan jakaa karkeasti vain kahteen genreen: hyötypeleihin (eli oppimispeleihin) ja huvipeleihin (eli ajanvietepeleihin). Muutamissa vastauksissa tuotiin esille myös sitä, kuinka ajanvietepelin pelaaminen on kuitenkin opettanut lapselle esimerkiksi vierasta kieltä. Pelien opettavaisuus näyttäisi olevan vanhemmalle yksi suuri syy suhtautua pelaamiseen myönteisesti.

2.3 Pelitutkimus

Digitaalisten pelien tutkiminen on melko uusi ilmiö. Nykyään pelitutkimus nähdään usein osana tai jatkumona leikkitutkimukselle, puhutaan digitaalisista peleistä ja leikeistä (Mäyrä 2004). Leikin ja pelin sisältyminen samaan tutkimuskohteeseen on joidenkin arvioiden mukaan vähentänyt pelitutkimusten määrää ja arvoa, koska leikkiä ei välttämättä pidetä vakavastiotettavana tutkimuskohteena (Kasvi 2001, 114). Leikki- ja pelitutkimuksia tarkasteltuani sanoisin, että leikki tarvitsee leikkijän tullakseen todeksi tai tutkimuksen kohteeksi. Siksi leikkitutkimus sisältää myös leikkijän huomioivan näkökulman ja toimijan sisällyttämisen tekemiseen. Samoin pelitutkimus on enemmän kuin pelien listaamista. Pelaamisesta muodostuu varsin erilainen kuva jos tarkastellaan vain pelejä tai pelaajia. Niinpä pelitutkimuksissa yleensä huomioidaan pelien lisäksi pelaajuus ja pelaamisen tavat sekä pelien vaikutus pelaajaan. Tanja Sihvosen mukaan pelikulttuurin ymmärrystä tavoitteleva ei voi erottaa pelejä ja pelaajia, vaan tarkastelee kumpaakin, sekä niiden yhteistoiminnasta syntyvää käsitystä pelien merkityksestä (2014, 21). Olen otsikoinut tämän luvun sanalla pelitutkimus, mutta sisällytän siihen myös pelaajatutkimuksen erottelematta näitä kahta toisistaan.

Lasten pelaamista on yleensä tarkasteltu vaikutustutkimuksilla (Mäyrä 2011). Vaikutustutkimukset tarkastelevat sitä, kuinka pelit vaikuttavat pelaajaan. Pelaamisen arvioidaan vaikuttavan pelaajaansa enemmän kuin televisio-ohjelmien katsojaansa – perustuen aktiivisen toimijuuden opettavaiseen vaikutukseen (Kasvi 2001, 115, Tapscott

1998, 163). Varhaisimpien tutkimusten tarkoitus on usein ollut etsiä negatiivisia vaikutuksia, kuten lisääntyntä aggressiivisuutta. Tämän tutkielman kirjoitushetkellä pelaamisen negatiivisen vaikutuksen huomion kohde liittyy pelaavien lasten liikkumattomuuteen ja sitä myötä fysiologisiin ongelmiin (esim. Helin 2015). Uudemmat tutkimukset ovat löytäneet myös lasten pelaamisen myönteisiä vaikutuksia, kuten oppimista. Se, että lapsi voi oppia peleistä ja pelaamisesta, on aineistoni valossa tärkeä syy lapsen pelaamisen hyväksymiselle – etenkin niillä vanhemmilla, jotka eivät itse aktiivisesti pelaa digitaalisia pelejä. Sosiaalisia syitä puolestaan korostavat ne vanhemmat, jotka itse pelaavat paljon. Näyttäisi siis siltä, että vanhempi, joka ei itse pelaa, hyväksyy pelaamisen, kunhan siitä on jotain hyötyä. Sen sijaan vanhempi, joka itse pelaa, hyväksyy pelaamisen, koska se on mukavaa.

Aikuisten pelaamista on tarkasteltu monipuolisemmin. On esimerkiksi etsitty erilaisia pelaajaprofiileita ja tutkittu myös laajasti pelaamisen sosiaalisia merkityksiä, joista yksi on lapsen kanssa pelaaminen (Kaipainen, Kallio, Mäyrä 2009, 1-15). Pelikulttuuriin liitetään vahvasti yhdessä tekeminen ja jakaminen (Kangas 2009, 62). Jakaminen viittaa usein verkossa tapahtuvaan omien tuotosten esittelyyn, mutta sama näyttämisen tarve voi täyttyä myös saman ruudun ääressä tapahtuvassa jakamisessa.

Väestöliitto on julkaissut säännöllisesti perhebarometreja eri teemoilla. Lasten vapaa-aikaan liittyvä tutkimus on suoritettu viimeksi vuonna 2001. Tuolloin lasten vapaa-ajanviettopojen listauksessa ei vielä edes mainita digitaalisia pelejä. ”Käyttää tietokonetta” on kylläkin ollut yksi vastausvaihtoehto. (Paajanen 2001, 30.)

2.4 Digitaalinen kuilu

Digitaalisen kuilun tai digitaalisen kahtiajaon (digital divide) käsitteellä tarkoitetaan sitä kahtiajakoa, mikä syntyy, kun kaikki ihmiset eivät ole yhtä luontevasti osa tietoyhteiskuntaa kuin toiset. Digitaalinen kuilu jakaa yhteiskunnan tiedon omistajiin ja ei-omistajiin, käyttäjiin ja ei-käyttäjiin (Tapscott 1998, 255). Digitaalisen kuilun yhteydessä puhutaan jopa digitaalisen kuilun ansiosta tapahtuvasta syrjäytymisestä ja siten sosiaalisesta kuilusta. Digitaalinen kuilu globaalisti tarkasteltuna voi merkitä mahdollisuutta käyttää internetiä ja digitaalisia laitteita, mutta kansallisella tasolla kyse on pikemminkin kyvystä omaksua ja oppia uutta sekä osata käyttää saatavilla olevia laitteita ja tietoa. (Roivas 2009, 114–115.)

Digitaalisen kuilun olemassaolosta yhteiskunnan tasolla ollaan huolestuneita, koska se lisää eriarvoisuutta, syrjäytymistä sekä joukkoon kuulumattomuutta. Digitaalisen kuilun kaventaminen sen sijaan lisää osallisuutta ja yhteenkuuluvuutta. Kuilua ei kavenneta ainoastaan teknologioiden saavutettavuutta parantamalla, vaan yhdistämällä teknologian käyttö sosiaalisiin prosesseihin. (esim. Roivas 2009, 123 ja Kapp 15–16.)

Kun puhutaan digitaalisesta kuilusta yhteiskunnan pienen perusyksikön, perheen, näkökulmasta, tarkoitetaan sitä, kuinka kuilu jakaa perheen sisällä teknologiaa käyttäviä sukupolvia (Ermi et al. 2004, 50). Ermi ja kumppanit mainitsevat kuilua rakentaviksi tekijöiksi vanhempien kiinnostuksen puutteen suhteessa peleihin ja pelaamiseen, vanhempien ajatuksen siitä, että pelit ovat vaikeita ja hankalasti omaksuttavissa sekä pelien vierastamiseen kulttuurisena ilmiönä. Perheen sisäisen digitaalisen kuilun olemassaolo nähdään myös esteenä peleihin liittyvissä keskustelu- tai neuvottelutilanteissa. (Mt. 51–52.) Tällöin kuilua saataisiin kurottua tiedon lisäämisellä, pelaamisen opettamisella. Perheiden digitaalisessa kuilussa teknologioita ymmärtämätön ja käyttämätön osapuoli – siis vanhemmat – pitävät yleensä toisen osapuolen käytöstä huolestuttavana ja sellaisena, johon pitäisi puuttua. Kuitenkin kun digitaalisesta kuilusta puhutaan yleisemmin, nähdään teknologioita käyttämättömien osa sellaisena, johon kuilun kadottamisella pyritään vaikuttamaan.

Kuten edellä todettu, kuilua yhteiskunnan tasolla kavennetaan opettamalla teknologioiden käyttöönottoa ja edelleen luomalla sosiaalisia prosesseja käyttötapahtumien yhteyteen. Mielestäni tätä näkökulmaa tulisi soveltaa myös perheisiin: on yhteenkuuluvuuden ja yhtenäisyyden kannalta oleellista, että digitaalista kuilua kavennetaan nimenomaan sosiaalisten prosessien avulla. Digitaalisten pelien osalta kyse olisi siis yhteisestä pelaamisesta.

Perheiden ajankäyttöä on tutkittu paljon. Varhaisimpia tutkittuja ilmiöitä ovat kirjan lukeminen yhdessä ääneen. Sellainen tapa on toki edelleen vahvasti olemassa pikkulapsiperheissä, mutta muuten tapa on lähes hävinnyt. Sitä on seurannut television katselu yhdessä. (Jallinoja, 2009, 57.) Television ja elokuvien katselu on jo yleisesti hyväksytty perheen yhteiseksi ajanvietteeksi (Jarasto ja Sinervo 1998, 97). Tutkimukseni tavoitteena on ottaa jälleen askel eteenpäin ja kertoa jotain digitaalisesta pelaamisesta sukupolvia yhdistävänä ajankäyttötapana.

Tällaista ajatusta esitetään myös teoksessa *Gaming Nation?*, jossa todetaan että digitaalinen kuilu jättää puolet suomalaisista pelikulttuurin ulkopuolelle, kun taas toinen puoli käyttää suuren osan ajastaan pelikulttuurin kuluttajina. Sillanrakennusaineiksi ehdotetaan tilanteita, joissa opetellaan pelaamista ja pelataan yhdessä – ikään katsomatta. (Kaipainen et al. 2007, 124–125.)

Salokoski (2009, 99) esittää havainnon, jonka mukaan digitaalisesta kuilusta on siirrytty toiseen ääripäähän, jossa vanhemmat eivät enää ole tietämättömiä digitaalisista peleistä vaan ”ovat jopa liiankin uppoutuneita niihin”. Salokoski näkee uhkana sen, että jokainen perheenjäsen käyttää tahollaan omaa medialaitettaan, jolloin digitaaliset pelit syövät perheen yhteistä aikaa. Pelaaminen olisi siis epäsosiaalistavaa tekemistä, etenkin lapsiperheessä. Salokoski ehdottaa vanhempien tehtäväksi ”tarjota lapsille vastapainoa pelaamiselle muista harrastuksista ja yhteisestä vapaa-ajasta perheen ja ystävien kesken” (2009, 100). Myös oman aineistoni valossa näyttää siltä, että eniten itse pelaavien vanhempien joukossa on monia sellaisia, jotka eivät pelaa yhdessä lapsen kanssa. Esimerkiksi päivittäin itse pelaavista naisista 28 % ilmoitti, ettei pelaa yhdessä lapsen kanssa. Toisaalta näille vastaajille pelaaminen ei ollut sosiaalista vaan lähinnä ajanvietettä, joka selittää tuloksen. Palaan näihin teemoihin syvemmin aineistoa käsittelevissä luvuissa.

2.5 Sosiaalinen pelaaminen

Jos digitaalisesta kuilusta puhutaan, kun halutaan osoittaa, miten digitaaliset mediat erottavat ihmisiä, on puhe sosiaalisesta pelaamisesta päinvastainen argumentti pelikeskustelussa. Yhdessä pelaaminen on ollut jo varhaisissa digitaalisissa peleissä tärkeä ominaisuus ja edelleen peleihin liittyvä sosiaalinen ulottuvuus on monelle pelaajalle merkittävä tekijä peliharrastuksessa (Mäyrä 2004, 425). Toisaalta välillä pelaaminen ja sosiaalisuus asetetaan vastakkain ja nähdään pelaamisen vievän aikaa sosiaaliselta kanssakäymiseltä. Kuten Richard Rouse on pannut merkille, digitaalisten pelien ja peliharrastuksen väitetään olevan epäsosiaalista, vaikka digitaalisia pelejä edeltävät pelit osoittavat pelaamisen yleensä olevan jotain aivan muuta (2005, 3). 2000-luvun mediakasvatusta ja perheiden ajankäyttöä käsittelevissä tutkimuksissa televisionkatseleminen nähdään sosiaalisena tapahtumana ja yhteisenä ajanvietteenä (Korhonen 2010, 11) sekä perhemyönteisyyttä kuvaavana tekijänä (Jallinoja 2009, 57–58). Perheen yhteistä pelaamista ei vielä ole nostettu samaan sarjaan. Lapsen näkökulmasta digitaaliset pelit voivat tarjota pelaajalle uusia sosiaalisen toiminnan alueita (Kullman et al. 2012, 13).

Kuitenkin on havaittu, että nimenomaan lasten pelaamista tutkitaan lähes aina yksilöllisestä näkökulmasta sen sijaan, että otettaisiin huomioon sosiaalinen konteksti, jossa toiminta tapahtuu, tai sosiaaliset seuraukset (Ylönen 2012, 86).

Pelisuunnittelija Cris Crawford esittää kirjassaan, että peli itsessään voi olla vähemmän merkityksellinen, kuin sen avulla tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa. Crawfordin mukaan pelaaminen itsessään voi olla vain väline sosiaalisen kanssakäymisen tarpeen tyydyttämiseksi. (1982, 17.) Helppoisin asia on todennettavissa perinteisissä lauta- ja korttipeleissä, joita voidaan pelata ryhmän vuoksi, ei pelin itsensä vuoksi. Sama ilmiö on mahdollista löytää myös digitaalisten pelien pelaajien käyttäytymisestä. Sosiaalisen pelaamisen muotoja on monenlaisia. Pelaajat voivat kokoontua pelilaitteineen samaan tilaan pelaamaan yhdessä. Yhden pelatessa muut katsovat peliä. Useampi henkilö voi pelata samaa peliä samassa tilassa. Tai useampi henkilö voi pelata samaa peliä verkon välityksellä fyysisesti etäällä toisistaan.

Kallio, Mäyrä ja Kaipainen ovat luoneet mallin, joka havainnollistaa pelaamisen erilaisia mentaliteetteja (2009). Kehitelly InSoGa-malli (Model of Gaming Mentalities: Intensity, Sociability, Games) esittelee yhdeksän pelaamismentaliteettia, joista kolme kuvaa sosiaalista, kolme satunnaista ja kolme sitoutunutta tapaa pelata ja suhtautua pelaamiseen. Oman tutkimusaiheeni yhteydessä minua kiinnostavat erityisesti sosiaalisen pelaamisen mentaliteetit. Kallio ja kumppanit ovat jakaneet sosiaalisen pelaamisen kolmeen erihenkiseen ryhmään: lasten kanssa pelaaminen, ystävien kanssa pelaaminen ja seuran vuoksi pelaaminen. Sosiaaliseen pelaamiseen liittyy oleellisesti se, että pelattavaksi valikoituvat pelaajille entuudestaan tutut, helposti saavutettavat ja helppokäyttöiset pelit. Sosiaalisen pelaamisen pelilaitteet ja usein myös pelit on alun perin hankittu muuta tarkoitusta varten. Sosiaalisen pelaamisen intensiteetti on alhainen: pelaaminen keskeytetään, jos ilmaantuu parempaa tekemistä. Sosiaalinen pelaaminen tapahtuu tyypillisimmin samassa fyysisessä tilassa. Sosiaalisessa pelaamisessa keskeistä on pelitilanteeseen liittyvien kokemusten jakaminen. (Mt., 9-11.) Sosiaalisen pelaamisen profiileista lasten kanssa pelaamista kuvaillaan seuraavalla taulukolla ja arvoilla. Kuvio 1 on yhdistelmä Kallion ja kumppanien taulukoista (2009, 6-7).

INTENSITEETTI	LASTEN KANSSA PELAAJA
Pelisession pituus (lyhyt - pitkä)	Vaihtelee
Pelaamisen säännöllisyys (satunnainen / ajoittainen / säännöllinen)	Satunnainen
Keskittyminen (hetkittäinen - pitkäjänteinen)	Hetkittäinen
	→ Matala intensiteetti
SOSIAALISUUS	
Fyysinen tila (yhdessä, vastaan, rinnan)	Yhdessä, vastaan, rinnan
Virtuaalinen tila (yhdessä, vastaan, rinnan)	-
Ulkopuolinen tila (kokemusten ja näkemysten jakaminen)	-
	→ Erittäin vahva sosiaalisuus
PELIT	
Pelit (pelit ja pelivälineet)	Pelit, joita on kotona (PC, yleisimmät konsolit)
Peligenret	-
Käytettävyys	Helposti opittavat, käytettävät ja löytyvät pelit, ilmaisapelit
	→ Tärkeää käytettävyys

Kuvio 1 Sosiaalisen pelaamisen profiilit.

Mainitussa teoksessa ei puhuta mobiilipelaamisesta erikseen eikä mobiililaitteita mainita pelilaitteiden joukossa. Oman kyselyni vastauksissa mobiilipelaaminen nousi kuitenkin vahvasti esille, kun vanhempia pyydettiin kertomaan millä laitteella lapsi pelaa. Myös aikuiset kertoivat itse pelaavansa mobiililaitteilla. Oletettavasti tilanteet muuttuvat niin nopeasti digitaalisten pelien saralla, että 2009 vuonna laaditut taulukot eivät sisällä kaikkia niitä vaihtoehtoja, jotka tällä hetkellä ovat tärkeimpien joukossa.

Moni kyselyyni vastanneista vanhemmista kertoo pelaavansa digitaalisia pelejä, koska lapsi pyytää pelaamaan. Osa kertoo myös oman pelaamisensa liittyvän selvästi pelaamisen sosiaalisuuteen.

*[Pelaan peliä] Class of clans, peliin addictoitunut pääasiassa pelin chatin takia.
(M31-35, Pä, T5, Vk)*

Sosiaalisen pelaamisen alhainen intensiteetti vanhemman ja lapsen yhteisessä

pelitilanteessa näkyy arvioni mukaan esimerkiksi siinä, että peli keskeytetään sovitun ajan kuluttua, ei välttämättä pelitilanteen mukaan.

Useiden tutkimusten valossa yhteinen tekeminen on verraton keino sukupolvien välisen vuorovaikutuksen muodostamisessa ja syventämisessä (ks. esim. Puotiniemi & Rautjoki 2010). Lapsia käsittelevissä pelitutkimuksissa on todettu, että digitaaliset mediat saattavat olla tärkeä sosiaalinen tekijä vertaissuhteissa, siis kaveriporukassa (Mustonen & Salokoski 2007, 74). Samoin vanhemman ja lapsen yhteinen pelaaminen sosiaalisen pelaamisen muotona olisi kannatettavaa myös vuorovaikutuksen vahvistamisen näkökulmasta.

3. PELIKASVATTAJATYYPIT

”Jotta voisimme ymmärtää maailmaa ja siinä esiintyviä ilmiöitä, pyrimme luomaan luokituksia ja järjestelemään ilmiöitä näiden luokitusten mukaan”, kirjoittavat Elina Ruddock ja Anu Ruhala (2014, 26) ja jatkavat toteamalla, että sama tarve pätee myös pelien maailmaan. Ruddock ja Ruhala ovat tyypitelleet paitsi pelejä myös pelaajia. He ovat lähestyneet pelaajatyypitystä sekä pelaamisen määrään, peligenreen että pelaamisen tapaan ja tavoitteisiin liittyvillä luokituksilla. (Mt. 45–47.) Oman aineistoni käsittelyssä erityisesti pelaamisen määrä oli tärkeä taustamuuttuja. Vanhemman oma pelaajatyyppejä vaikuttaa siis myös siihen, kuinka vanhempi suhtautuu lapsen pelaamiseen. Pelaajatyypillä on merkitystä myös pelaamisen sosiaalisuutta tarkasteltaessa – sekä vertaisryhmissä että vanhemman ja lapsen yhteisessä pelaamisessa.

Se, että aikuinen itse ymmärtää pelaamista ja pelejä, mahdollistaa myös pelaamisen yhteyteen muodostuvat vuorovaikutustilanteet. Suvi Ylönen on todennut, että lapsen näkeminen aikuisen mediakasvatuksen kohteena johtaa siihen, etteivät lapset ja aikuiset kohtaa vaan mediakasvatus on vallankäytön ja kontrollin väline. Sen sijaan lapsen sosiaalisen toimijuuden huomioiminen johtaa mediakasvatukseen, jossa ymmärtävä kasvatus korostuu. (Ylönen 2012, 112.) Juuri tästä on mielestäni kyse myös pelikasvatuksessa. Aineistoni valossa aktiivisesti itse pelaavat aikuiset huomioivat esimerkiksi peliajan rajoittamisessa sen, onko peli sopivassa kohdassa, jotta sen voi lopettaa. Vain vähän tai ei ollenkaan pelaavat aikuiset sen sijaan pitävät tiukasti kiinni asettamistaan rajoitteista – ja kertovat usein huomanneensa, että se johtaa lapsen kiukkuun tai harmiin.

Pelikasvattajan käsikirjassa todetaan: ”Pelikasvatus on merkittävä osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tavoitteena on antaa kaikenikäisille valmiuksia toimia osana tämän päivän tietoyhteiskuntaa. Pelikasvatukseen liittyy keskeisesti pelisivistyksen käsite. Pelisivistys on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on väline ja tapa tällaisen sivistyksen ja lukutaidon lisäämiseen.” (Harviainen et al. 2014, 10.) Mutta millaisia pelikasvattajia oikeastaan on olemassa? Entä millaisia eväitä pelikasvatukseen vanhemmille tarjotaan? Lukuisten digitaalisten pelien sekä

mediakasvatusta käsittelevien tutkimusten, oppaiden ja muiden teosten perusteella löysin erilaisia pelikasvattaja-tyyppejä, joita lasten vanhemmille joko suositellaan tai epäsuorasti tarjotaan. Tyyppejä ovat rajoittaja, ymmärtäjä ja pelikaveri.

3.1 Rajoittaja

Ensimmäinen ja myös lähes kaikissa tapauksissa jollain tavalla mainittu pelikasvattajuuden tyyppi on rajoittaja. Noppari et al. toteavat lasten mediaympäristöjä käsittelevässä tutkimuksessaan kotien mediakasvatuksen näyttäytyvän erityisesti erilaisina kontrollimuotoina (2008, 152).

Lapsen pelaamista on mahdollista rajoittaa erilaisilla keinoilla. Pelaamiseen voi puuttua etäältä ja mekaanisesti, tyypillisimmin pelaikaa rajoittamalla (Happo 2014,60). Toinen merkittävä rajoittamisen muoto on pelisisältöjen rajoittaminen. Kolmas rajoittamisen päätyyppi on ikärajojen noudattaminen. Rajoittamisen keinoina käytetään myös erilaisia tietokoneelle ja mobiililaitteisiin yhdistettäviä esto-ohjelmia, jotka estävät esimerkiksi aikuisviihdettä sisältäville sivustoille pääsyn.

Tyttöjen ja poikien mediakäytön on todettu olevan vahvasti sukupuolittunutta (Kupiainen et al. 2013, 21). Tilastojen valossa poikien mediakäytöstä selvästi tyttöjä suurempi osa on pelaamista. Myös mediakäytön rajoittaminen on osin sukupuolittunutta. Tyttöjen pelaamien pelien ikärajoja valvotaan selvästi tarkemmin, kuin poikien pelaamien pelien ikärajoja. Toisaalta pojilla kerrotaan olevan erityisiä sovittuja pelipäiviä, jolloin on lupa pelata, selvästi tyttöjä useammin (Hirvonen 2012, 42). Yksi mahdollinen selitys poikien pelipäiville on se, että tytöt pelaavat useiden selvitysten mukaan enemmän lyhytkestoisia ajanvietepelejä, pojat pitkäjänteisiä ja -kestoisia pelejä.

Pelaamisen ja ylipäätään medioiden käytön rajoittamista on tarkasteltu myös tilojen ja liikkumisen näkökulmasta. Vanhemmat ovat aina valvoneet sitä, millaisissa paikoissa lapset liikkuvat ja asettaneet liikkumiselle rajoituksia. Digitaalisissa ympäristöissä, kuten peleissä, lapselle avautuu uusia tiloja, joita aikuisen on vaikeampi hallita. Kuitenkin aikuisen olisi syytä tutustua myös ”pelitiloihin”, jotta tiloissa liikkumisen rajoittaminen perustuisi kokemuseräiseen tietoon paikoista. (Ylönen 2012, 88–89.)

Rajoittamisen ”kevennetty versio” on valvonta. Tulkitsen mediakasvatusoppaiden puheen valvonnasta sisältävän myös rajoittamisen, sillä valvonnan pitäisi ohjeiden

mukaan koskea juuri niitä seikkoja, joihin rajoittamisellakin pyritään vaikuttamaan. Esimerkiksi jos vanhempien tulisi valvoa sekä ajankäyttöä että pelien sisältöjä (Kinnunen et al. 2013, 15–17), sisältää valvonta ilmeisesti myös oletuksen siitä, että jos ”valvova silmä” havaitsee jotain kyseenalaista, vanhempi rajoittaa pelaamista.

3.2 Ymmärtäjä

Toinen pelikasvattajatyyppejä on ymmärtäjä. Ymmärrykseen tai siihen rinnastettaviin suhtautumistapoihin ei kasvattajia kannusteta läheskään niin usein kuin rajoittamiseen. Ymmärtävä pelikasvattajuus nähdään tärkeänä erilaisista syistä. Ensinnäkin ymmärrys voi lisätä rajoittamisen perusteltavuutta. Esimerkiksi Salokoski (2004, 201–202) toteaa, että vanhempien pitäisi ymmärtää pelisisältöjä ja ikärajoja. Tällaisessa puhutavassa ymmärrys on rajoittamisen esiaste.

Toisaalta ymmärrys voi liittyä pelien tarkoituksenmukaiseen käyttämiseen. Ermi et al. (2005, 142) toteavat tutkimuksessaan, että vanhempien pitäisi ymmärtää pelejä ja osata hyödyntää niitä. Tässäkään ei ymmärrys kuitenkaan kohdistu pelaamiseen vaan peleihin.

Pelaamisen ymmärrystä lähestytään niissä teksteissä, joissa painotetaan vanhemman kiinnostuksen merkitystä (esim. Niinistö, 55). Tällainen pelaamiseen kohdistuva ymmärrys ei sinänsä sisällä ajatusta siitä, että vanhemman pitäisi ymmärtää lapsen pelaamia pelejä. Riittää, että osoittaa kiinnostusta lapsen tekemistä kohtaan. Myös läsnäolo liitetään tällaiseen ymmärrykseen (Niinistö, 55).

Yksi ymmärryksen lisääjä on keskustelu lapsen ja vanhemman välillä. Cuporen raportissa todetaan, että digitaalisten pelien sisällöistä lastensa kanssa keskustelelee yleensä joka kolmas vanhempi ja yhtä suuri osa ei koskaan keskustele pelisisällöistä lasten kanssa (2014, 33). Keskusteluun kehoitetaan esimerkiksi Pelikasvattajan käsikirjassa (Harviainen et al. 2014, 13).

Mediakasvatuksen yhteydessä käytetään usein medialukutaidon termiä. Se on jaettu elokuvalukutaitoon, kuvalukutaitoon ja niin edelleen. Verraten uutena osana on alettu puhua myös pelilukutaidosta. Mika Mustikkamäki (2010, 101) on avannut pelilukutaidon käsitettä ja jakanut sen kolmeen osaan: mediakasvatuksellisia aspekteja painottava, pelisuunnittelullisia aspekteja painottava sekä sosiokulttuurisia aspekteja painottava pelilukutaito. Yhteenvedossaan Mustikkamäki liittää pelilukutaidon pelien

ymmärtämiseen (mt. 107). Pro gradu -tutkielmassaan Mustikkamäki jatkaa pelilukutaidon käsitteen määrittelyä ja päätyy toteamaan, että ”pelilukutaito näyttäytyy lähdekirjallisuuden perusteella melko kokonaisvaltaiselta kyvyltä analysoida ja tulkita pelejä, niihin liittyviä paratekstejä, pelikulttuureita ja pelien pelaajia” (2011, 37). Pelilukutaito kuuluu ilman muuta pelaamisen ja pelien ymmärtämiseen. Jotta vanhempi voisi opettaa lapselle pelilukutaitoa, pitää hänen itse ymmärtää pelejä ja pelaamista riittävästi.

3.3 Pelikaveri

Kolmas pelikasvattajatyyppejä on pelikaveri. Tällä tarkoitan ensisijaisesti kirjallisuutta, jossa aikuista kannustetaan osallistumaan lapsen pelaamiseen pelaamalla lapsen kanssa (Kinnunen et al. 2013, 17). Monissa aiemmissa tutkimuksissa todetaan lasten toivovan aikuisesta pelikaveria. Lasten mediabarometrin 2013 mukaan 3–8-vuotiaat lapset haluaisivat pelata digitaalisia pelejä mieluiten aikuisen kanssa, mutta pelaavat yleisimmin yksin (Suoninen 2014, 39). Usein aikuisia kehoitetaan osallistumaan lasten pelaamiseen, mutta se ei silti merkitse kehottamista pelata yhdessä. Esimerkiksi Koivisto ja Kujansuu (2013, 23) kehottavat aikuisia osallistumaan lapsen pelaamiseen keskustelemalla lapsen kanssa peleistä ja kannustamalla lasta pelaamaan toisten lasten kanssa. Suoranaista yhdessäpelaamiseen kannustavaa mediakasvatusaineistoa löytyi yllättävän vähän. Pelikasvattajan käsikirja listaa syitä, joiden vuoksi vanhemman kannattaisi pelata yhdessä lapsen kanssa. Syitä ovat esimerkiksi vuorovaikutussuhteen vahvistaminen sekä mahdollisuus tarkkailla lapsen tunnereaktioita. Syiden listaaminen kuvastaa mielestäni oletusta siitä, että kasvattaja ei mielellään pelaisi lapsen kanssa, mutta hyvästä ja perustellusta syystä saattaisi kuitenkin tehdä niin.

Lapset toivovat peliaikaa ja -mahdollisuuksia aikuisen kanssa. Yhdessäpelaamista perustellaan mediakasvatusoppaissa ja aiemmissa tutkimuksissa esimerkiksi aikuisen paremmilla kyvyillä ymmärtää pelisisältöjä (Ermi et al. 2005, 140–141). Toisaalta esim. Tapscott tyypilliseen diginatiivisuuden puolestapuhujien tapaan muistuttaa, että viisas vanhempi ei vahdi kaikkea mitä lapsi digitaalisen median parissa puuhaa, yhtä vähän kuin hän vahtisi lapsen jokaista askelta kodin ulkopuolella (1998, 241). Tällöin oletuksena on, että lapsipelaaja ymmärtää kyllin paljon itsekin. Edelleen kuitenkin jää puuttumaan sosiaalisen pelaamisen näkökulma, siis ajatus siitä, että yhdessäpelaamista tehdään yhdessäolon vuoksi, ei valvonnan tai rajoittamisen vuoksi.

4. PELAAMINEN PERHEISSÄ

Usein lapsi tulee syliin istumaan iPadinsa tai puhelimeni kanssa ja pelaamme jotain. Se on mukavaa. (N41-46, MKK, T6, Pä)

Tässä luvussa kuvailen aineiston analysoinnin kautta saamiani tuloksia siitä, miten 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmat suhtautuvat lasten digitaaliseen pelaamiseen ja millaiset tekijät kenties selittävät eroja vanhempien suhtautumisessa. Toiseksi esittelen havaintojani pelaamisen sukupuolittuneisuudesta, joka näkyy sekä nais- ja miesvastaajien vastausten eroissa että siinä, kertooko vastaaja tyttästä vai pojasta. Kolmanneksi esitän havaintoja siitä, kuinka digitaalinen kuilu näkyy perheissä. Neljänneksi kuvailen sitä, mitä sosiaalinen pelaaminen perheissä on aineistoni valossa. Sosiaaliseen pelaamiseen liittyvät myös erilaiset vuorovaikutustilanteet, joko pelitilanteessa tai muuten peleihin ja pelaamiseen liittyen.

Vastaajan ja vastauksissa käsiteltävän lapsen sukupuolen vaikutusta vastauksiin käsittelen omassa alaluvussaan. Lisäksi tärkeä taustamuuttuja on vastaajan pelaamisen useus. Vastaajan pelaamisen useutta suhteessa vastauksiin pohdin useaan otteeseen.

Viitataan aineiston analyysin yhteydessä useita kertoja Lasten mediabarometri 2013 - tutkimukseen (Suoninen 2014). Siten osoitan tiettyjen lukujen vastaavuuksia oman aineistoni ja lasten mediabarometrin välillä. Pidän sitä tärkeänä oman aineistoni luotettavuuden mittarina.

Käytän tekstissäni melko paljon aineistositaatteja osoittaakseni, millaisten havaintojen pohjalta olen analyysiani työstänyt.

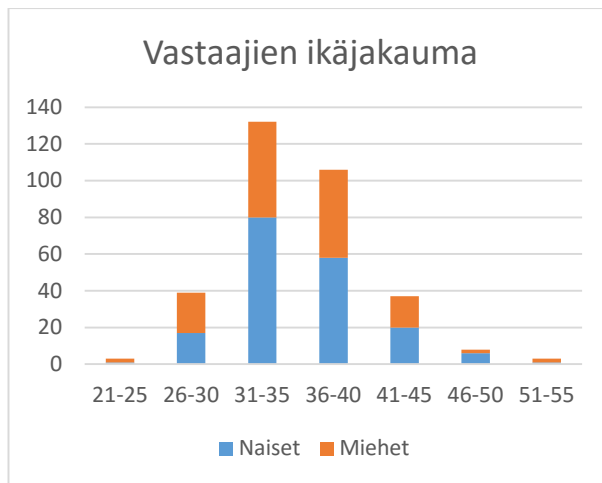
4.1 Vastaajien taustatiedot

Kyselylomake, jolla keräsin aineistoni, oli verkossa avoinna kuukauden ajan (14.1.2015–14.2.2015). Enin osa vastauksista kertyi ensimmäisen viikon aikana ja sen jälkeen sykäyksittäin, kun kyselylinkkiä jaettiin uusilla keskustelualueilla tai uusissa ryhmissä. Vastauksia kertyi kaikkiaan 327 kappaletta. Pyrin rakentamaan kyselyn siten, että noin sadan vastauksen avulla voisi vastauksia jo teemoitella ja etsiä erilaisia vastaajaryhmiä. Lopullinen vastausten määrä oli siis tarkoituksiini nähden varsin hyvä ja riittävä. Avoimissa vastauksissa olisi erilaisia teemoja voinut varmasti löytää nykyistä enemmän

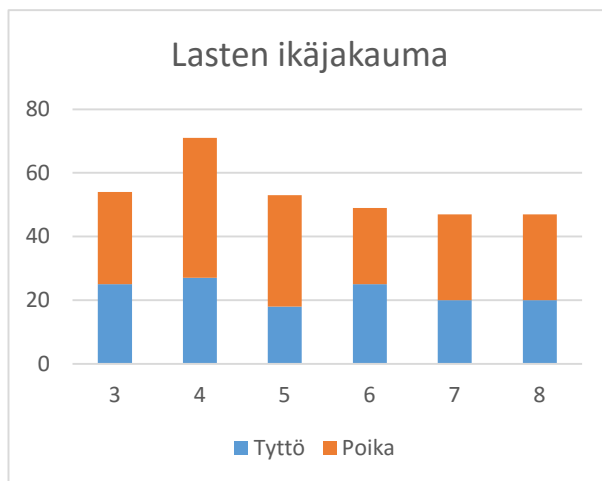
suuremmasta aineistosta, mutta monivalintakysymysten osalta aineiston teemoittelu onnistui hyvin kertyneellä määrällä. Kyselyvastausten määrä oli sellainen, että jokaisen vastauksen lukeminen ja käsitteleminen yksitellen useaan kertaan oli mahdollista. Toisaalta kyselyn linkki avattiin 1139 kertaa vastaamatta kyselyyn. Siihen nähden vastausten määrä on alhainen. Kyselyn avaamisen suurta määrää selittää varmasti osaltaan se, että jaoin kyselylinkin esimerkiksi pelikasvattajien verkoston keskustelualueella. Uskon, että siellä moni katsoi kyselyä mielenkiinnosta, vaikka ei sinänsä olisi kuulunut kyselyn kohderyhmään. Saman tekivät todennäköisesti omat Facebook-kaverit. Se ei kuitenkaan kokonaan selitä sitä, miksi vastauksia tuli kyselyn avaamisiin verrattuna vain neljäsosa.

Yksikään vastaaja ei lähettänyt tyhjää lomaketta, joten tutkimusaineisto muodostui 327 kyselyvastauksesta. Vastaajista miehiä oli 144 (44 %), naisia 183 (56 %). Naisten osuus oli ensimmäisen viikon jälkeen huomattavasti suurempi. Naisten yliedustus on kyselytutkimuksissa tavallinen ilmiö (Räsänen & Sarpila 2013, 77). Uskoakseni syynä oman kyselyni tapauksessa oli se, että kyselyä jaettiin aluksi lähinnä Facebookissa. Ensin omalla seinälläni ja sieltä sen edelleen linkittivät aktiivisimmin omat naispuoliset kaverit. Miesten osuus alkoi kasvaa, kun Pelit-lehden toimitus liitti kyselylinkin Pelit-lehden keskustelufoorumille ja itse jaoin kyselylinkkiä tietotekniikkaa käsittelevillä keskustelupalstoilla (V2.fi, murobbs.muropaketti.com). Nämä keskustelualueet eivät käsittele pelkästään pelaamista, mutta on tietenkin mahdollista, että näitä väyliä pitkin tavoitetut vastaajat ovat keskimääräistä aktiivisempia digitaalisten pelien pelaajia.

Vastaajista suurin osa oli iältään 31–40-vuotiaita. Eri ikäryhmissä sukupuolet jakautuivat suunnilleen tasan (kuvio 2).



Kuvio 2. Kyselyyni vastanneiden sukupuoli- ja ikäjakauma kappaleittain.



Kuvio 3. Kyselyvastauksissa käsitellyjen lasten sukupuoli- ja ikäjakauma kappaleittain.

Vastaajien ikäjakauma sopii hyvin yhteen keskimääräisten pienten lasten vanhempien ikien kanssa. Suomalainen ensisynnyttäjä on keskimäärin 28-vuotias, ensi kertaa isäksi tuleva keskimäärin 30-vuotias. Kaikkien vastasyntyneiden suomalaislasten äitien keski-ikä on 30 vuotta, isien keski-ikä on 33 vuotta.²

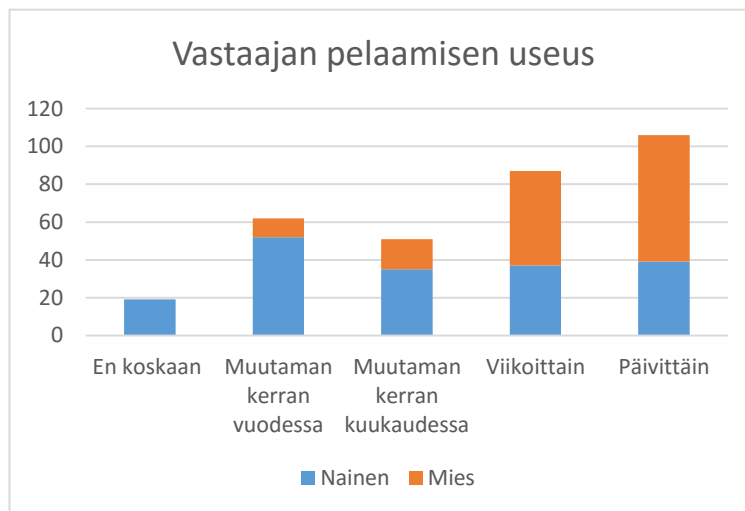
Vastaukset käsitelivät melko tasaisesti kutakin ikäryhmää 3–8-vuotiaista lapsista (kuvio 3). Myös lasten sukupuolet jakautuivat ikäryhmissä tasaisesti. Lapsen ikä näyttää vaikuttavan jonkin verran siihen, kuinka vanhempi suhtautuu ja osallistuu lapsen pelaamiseen.

² Tilastokeskuksen artikkelien *Äidit tilastoissa*

(http://www.stat.fi/tup/tilastokirjasto/aitienpaivatilastoja_2014.html) sekä *Alussa asutaan yksin tai kaksin – lopussa uudestaan yksin* (http://www.stat.fi/artikkelit/2013/art_2013-12-09_001.html?s=0#4) mukaan. Äitiydestä tilastotietoa löytyy paljon, isyydestä niukasti, johtuen muun muassa isyyslaista.

Lapsista 186 (58 %) oli poikia, 135 (42 %) tyttöjä. Kuusi vastaajaa ei ilmoittanut lapsen sukupuolta. Pidin aluksi kysymystä lapsen sukupuolesta tarpeettomana ja lisäsin sen kyselyyn vasta testivaiheessa saamani palautteen jälkeen. Vastausten perusteella lapsen sukupuoli on kuitenkin merkittävä tekijä vanhemman suhtautumisessa lapsen pelaamiseen, ja siksi kysymyksen lisääminen oli merkittävää.

Tärkeäksi taustamuuttujaksi osoittautui myös vastaajan oman pelaamisen määrä. Lähes kaikki vastaajat ilmoittivat pelaavansa jonkin verran (kuvio 4). Sukupuolten välillä pelaamisen useudessa oli eroja: miehet pelaavat naisia enemmän. Yli 15-vuotiaiden suomalaisten pelaamisen määriä ja tapoja raportoivassa pelaajabarometrissa luokitellaan aktiivisiksi pelaajiksi henkilöt, jotka pelaavat vähintään kuukausittain. Sen jaottelun mukaan kyselyyni vastanneista aikuisista aktiivisia pelaajia on 75 %. Itse käytän analyysissani myös hieman muunnettua jaottelua aktiivisiin pelaajiin (päivittäin tai viikoittain pelaavat), satunnaisiin pelaajiin (muutaman kerran kuukaudessa pelaavat) sekä vain vähän tai ei ollenkaan pelaaviin.



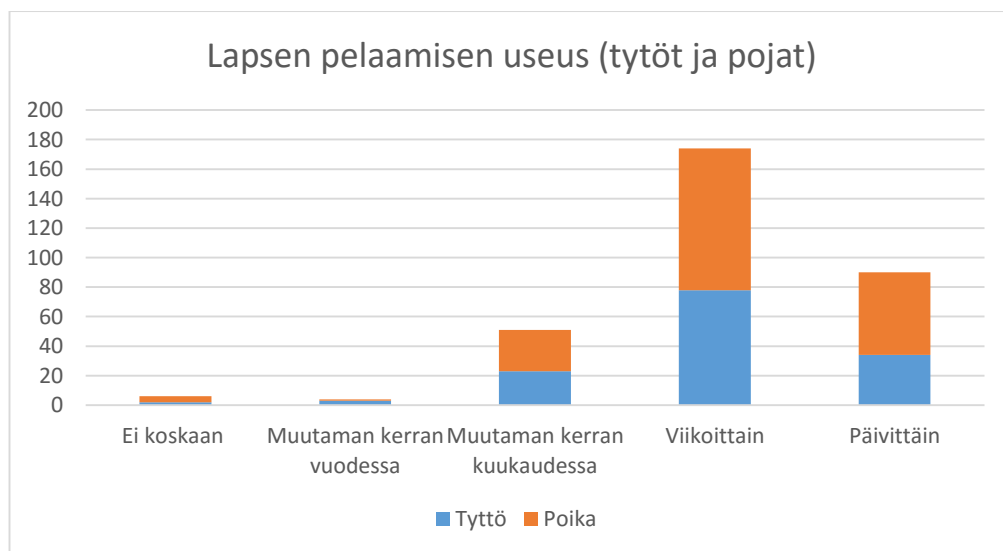
Kuvio 4. Kyselyvastaajien (kpl) pelaamisen useus.

Vanhemman pelaamisen useus vaikuttaa moniin vastauksiin. Esimerkiksi paljon pelaavien vanhempien lapset pelaavat pelikonsoleilla selvästi enemmän (yli puolet) kuin vähän pelaavien aikuisten lapset (alle kolmannes). Paljon pelaavat vanhemmat pelaavat myös itse useimmin pelikonsolilla kuin harvoin pelaavat vanhemmat. Tämä on yksi esimerkki siitä, kuinka harrastus näyttäisi siirtyvän vanhemmalta lapselle: pelikonsoli on todennäköisesti vanhemman käyttöön hankittu. Harvoin pelaavat vanhemmat pelaavat yleisimmin matkapuhelimella ja tabletilla. Paljon pelaava vanhempi omistaa erillisiä

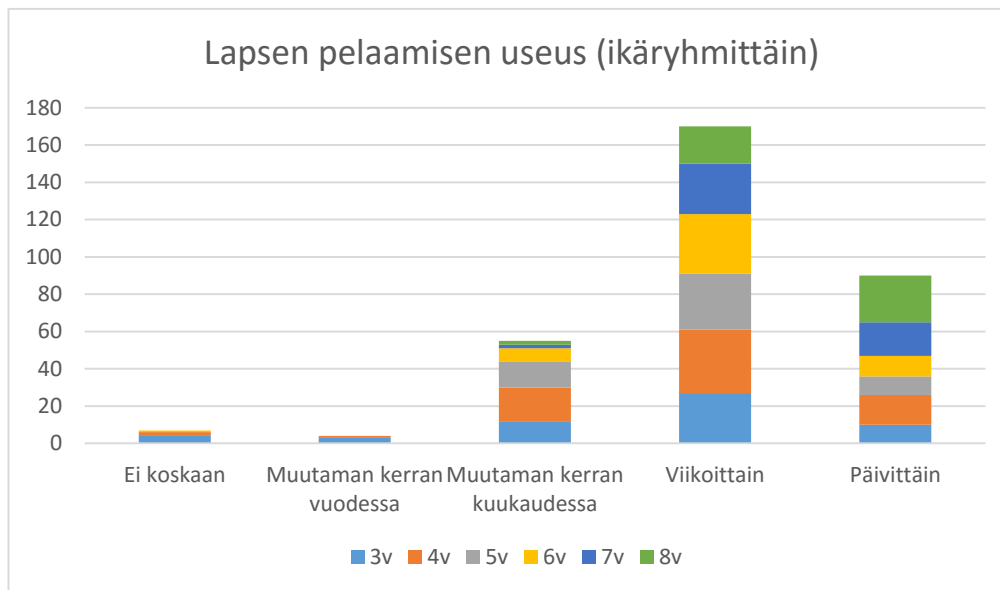
pelilaitteita. Tällöin myös lapsella on laajemmat mahdollisuudet harrastaa pelaamista.

Sen lisäksi, että miehet pelaavat naisia enemmän, ovat myös kyselyyni vastanneiden miesten ja naisten eniten pelaamat pelit keskenään erilaisia. Paljon pelaavat naiset pelaavat lähinnä netin ilmaispelejä tai mobiilipelejä, paljon pelaavat miehet sen sijaan pelaavat maksullisia, pitkäkestoisia tietokone- tai konsolipelejä. Tulos on lähellä esimerkiksi FIGMAN tutkimusta vuodelta 2012, jonka mukaan suomalaisista pelaajista 49 % on naisia. (Vuonna 2008 vastaava luku FIGMAN tutkimuksessa oli 33 %.) Tällä hetkellä miehistä ja naisista lähes yhtä suuri osa siis pelaa ainakin jonkin verran.

Tärkeämpää kuin vastaajien pelaamisen useus on mielestäni se, että lähes kaikki lapset pelaavat – ja melko paljon (kuvio 5). Lähes 70 % lapsista pelaa vähintään viikoittain. Samansuuntaiseen tulokseen on tultu myös lasten mediabarometri 2013 -tutkimuksessa (Suoninen 2014). Lapsen pelaamisen määrä korreloi aineistossani jonkin verran vanhemman pelaamisen useuden kanssa. Mutta ylipäättään lapset ovat aktiivisia pelaajia ja pelaaminen on osa lasten elämää. Myös niiden vanhempien, jotka eivät itse pelaa lainkaan tai juuri ollenkaan, lapset pelaavat.



Kuvio 5. Kyselyvastauksissa käsiteltyjen lasten (kpl) pelaamisen useus.



Kuvio 6. Kyselyvastauksissa käsiteltyjen lasten (kpl) pelaamisen useus ikäryhmittäin jaoteltuna.

Lapsen ikä vaikuttaa pelaamisen useuteen hieman (kuvio 6). 3–7-vuotiaiden joukossa yleisin vastaus on, että lapsi pelaa viikoittain. 8-vuotiaat pelaavat yleisimmin päivittäin. Viikoittain tai päivittäin pelaavien lasten osuus kasvaa melko tasaisesti ikävuosien myötä. 3-vuotiaista viikoittain tai päivittäin pelaa 66 %, 4-vuotiaista 70 %, 5-vuotiaista 74 %, 6-vuotiaista 84 %, 7-vuotiaista ja 8-vuotiaista 96 %. Lapsen käyttämät pelilaitteet vaihtelevat myös ikäryhmittäin. Mitä nuorempi lapsi on, sitä todennäköisemmin hän pelaa tabletilla ja vain harvoin tietokoneella. Tabletilla pelaaminen vähenee iän myötä pelikonsolilla, tietokoneella ja matkapuhelimella pelaamisen määrän lisääntyessä. 8-vuotiaat pelaavat lähes yhtä usein kaikilla mainituilla pelilaitteilla.

4.2 Rauhoittavia tabletteja vai oppimisen välineitä? Vanhemman suhtautuminen lapsen pelaamiseen

Lapsen pelaaminen on toisaalta ärsyttävää, mutta se on hyvää vastapainoa perheemme urheiluharrastuksille. (N31-35, MKK, T8, Pä)

Kirsi Pohjola ja Elina Johnson toteavat kirjassaan, että ”lapset syntyvät sisään mediakulttuuriin, eikä tämän päivän lapsuutta voi tarkastella irrallaan mediakulttuurista” (2009, 9). Aineistossani vanhemmat suhtautuvat lastensa pelaamiseen lähinnä myönteisesti. Selvästi eniten painotettiin pelaamisen opettavaisuutta. Saman huomion on

tehty myös työryhmä Ermi, Mäyrä & Heliö, joiden tutkimuksen mukaan vanhemman ovat erityisen kiinnostuneita lasten pelien oppimispotentiaalista ja pelaamisen hyödyistä (2005a, 122). Ilmiö on tuttu myös televisiotutkimuksesta, johon liittyen vanhempien on todettu toivovan, että lapset eivät katsoisi televisiosta pelkkää ”hömpää”, vaan sellaisia ohjelmia, jotka tukevat ja edistävät lapsen kehitystä (Valkonen et al. 2005, 85). Ermi, Mäyrä & Heliö muistuttavat, että pelaaminen ja leikkiminen ovat toimintaa, jolla on arvo sinänsä, riippumatta siitä, onko tekemisestä jotain hyötyä vai ei (mt. 122–123).

Aineistossani vanhemmat toivat esille monenlaisia oppeja, joita lapsi on pelistä saanut. Vanhemmat kertoivat lapsen oppineen vieraita kieliä, matematiikkaa ja värejä. Lapset oppivat myös kestämään häviötä ja näkemään vaivaa saavuttaakseen päämääränsä.

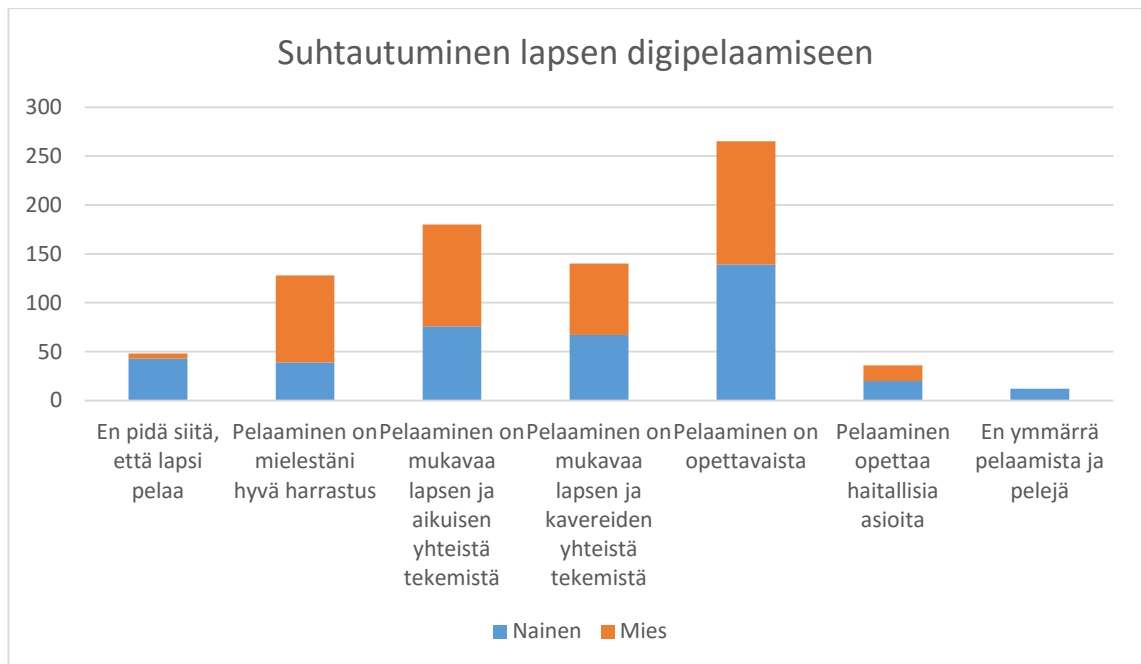
Aihe on tosi ristiriitainen. Mielestäni lapset pärjäisivät hyvin ilmankin digipelejä, mutta kun kerran ovat päässeet niiden makuun niin minä vanhempana päätän mitä ja milloin pelataan. Ovat toisaalta oppineetkin paljon. (M31-35, MKK, P5, Pä)

Pääasiassa lapsi pelaa eilaisia aikuisen valitsemia oppimispelejä. Äidinkieltä tai matematiikkaa. (N31-35, MKV, P5, Vk)

[Lapsi pelaa] kaikkea, mikä lasta kiinnostaa ja on hänen ikäiselleen sopivaa. Pientä ohjausta omiin arvoihin sopiviin ja toisaalta hyödyllisiä taitoja opettaviin peleihin tulee tehtyä. (N31-35, MKV, P8, Pä)

Toisin kuin monissa aiemmissa tutkimuksissa, omassa aineistossani ei puhuttu silmän ja käden koordinaatiosta tai sorminäppäryydestä. Joissain tapauksissa pelaamisen hyöty liittyy erilliseen tavoitteeseen, kuten eräs vastaaja kertoo:

Lapsi pelaa tietyn ajan päivästä saadakseen itselleen riittävän mieluisaa tehtävää, johon tarvitaan lähinäköä. Lapsi saa samalla toiseen silmään peittohoitoa. (N31-35, E, P4, Pä)



Kuvio 7. Kyselyvastaajien (kpl) suhtautuminen lapsen digipelaamiseen.

57 % vastaajista piti pelaamista mukavana lapsen ja vanhemman yhteisenä tekemisenä. Vastauksissa oli paljon erilaisten pelitilanteiden kuvailua. Käsittelen tarkemmin yhteistä pelaamista luvussa 4.5. Vastauksissa käsiteltiin myös sekä vanhempien että lasten toivetta voida pelata yhdessä.

Toivon, että löydämme yhdessä sopivia kehittäviä ja opettavia pelejä, joista tyttökin pitää. (M41-45, MKV, T8, Vk)

Lapsi haluaisi minun pelaavan enemmän (N36-40, Pä, T5, Vk)

15 % vastaajista ei pitänyt lapsen pelaamisesta. Heistä 60 % ei pelaa itse lainkaan tai pelaa muutaman kerran vuodessa. Näiden vastaajien lasten ikä, sukupuoli ja pelaamisen useus noudatteli samaa jakaumaa, kuin koko aineistossakin. Vastaajista, jotka eivät pidä siitä että lapsi pelaa, suuri osa nosti esille sen, millaisia ikäviä vaikutuksia pelaamisella on.

Pelaamisen lopettaminen on vaikeaa ja yleensä kun määräaika on lopussa, seuraa siitä suuttumus. (M31-35, MKV, lapsi 6, MKK)

Digimaailma vain kourkuttaa lasta helposti, lyhyenkin ja ns.järkevän pelaamisen jälkeen ovat kiukkuisia, lyhytjänteisiä eivätkä innostu mistään muusta. (M31-35, MKK, P5, Pä)

Joillekin vastaajista suhtautuminen lapsen pelaamiseen liittyi vanhemmuuteen yleensä. Aikuinen kokee olevansa velvollinen ainakin jossain määrin olemaan selvillä siitä, mitä lapsi tekee. Vaikka pelaaminen ei itseä kiinnostaisi, on lapsen pelaamisesta oltava kiinnostunut.

Vanhempana olen ehkä vain pakollisen kiinnostunut lasten pelijutuista. (N36-40, MKV, P8, Vk)

Lisäksi pelaaminen on tapa saada lapsi viihtymään. Vastaajat kertovat tarjoavansa lapselle ”rauhottavia tabletteja” esimerkiksi pitkillä automatkoilla, ravintolassa aikuisten vielä syödessä tai lentokoneessa.

Päivittäin on hetki (lähinnä vanhempien yhteinen kahvihetki), jolloin lapsi saa valita, katsooko tv-ohjelmaa vai pelaako tabletilla. (M31-35, MKV, lapsi 6, MKK)

Vastaajat suhtautuivat eri tavoin eri-ikäisten lasten pelaamiseen. Pienempien lasten pelaaminen määritellään lähes puolessa vastauksia leikiksi, isompien kohdalla pelaamisen mieltää leikiksi alle kolmannes vanhemmista. 3–5-vuotiaiden lasten vanhempien vastauksissa pelaaminen on useammassa tapauksessa määritelty mukavaksi lapsen ja vanhemman yhteiseksi tekemiseksi kuin lapsen ja kaverin yhteiseksi tekemiseksi. 6–7-vuotiaiden vanhempien vastauksissa nämä vaihtoehdot ovat suunnilleen yhtä yleisiä. 8-vuotiaiden lasten vanhempien vastauksissa lapsen pelaaminen on selvästi useammin lapsen ja kaverin yhteistä tekemistä kuin lapsen ja vanhemman yhteistä tekemistä. Kavereiden merkitys peliharrastuksessa näkyy aineistossani myös kysymyksessä 25, jossa vastaaja valitsi omaa lastaan koskevia väittämiä. Väittämän *Lapsi pelaa pelejä, joita kaveritkin pelaavat* valintaprosentti oli varsin alhainen 3–5-vuotiaiden lasten kohdalla, mutta kasvoi selvästi vanhempien lasten kohdalla. Samoin kysymyksessä 27 *Mistä syistä olet keskustellut lapsesi kanssa pelaamisesta?* vaihtoehdon *Selvittääkseni mitä lapsen kaverit pelaavat* valitsi alle viidesosa 3–5-vuotiaiden lasten vanhemmista ja lähes puolet 6–8-vuotiaiden vanhemmista.

Mediaympäristöt muokkaavat paikan ja tilan käsitteitä. Pelimaailmat ovat virtuaalisia tiloja, joihin pelaaja menee. Lahikainen ja Arminen toteavat, että mitä vähemmän perheenjäsenet ovat kiinnostuneita toistensa suosimista mediaympäristöistä, sitä yksityisemmäksi kunkin perheenjäsenen maailmat muuttuvat (2015, 270). Uskon, että kun ymmärrys peleistä paikkoina ja tiloina lisääntyy, kasvaa myös vanhempien kiinnostus lasten pelejä kohtaan. Onhan sanomattakin selvää, ettei pientä lasta päästetä yksin uuteen ja vieraaseen fyysiseen tilaan. Sama periaate tulee todennäköisesti yleistymään myös pelimaailmojen suhteen. Muutama vastaaja toi tähän näkökulmaan liittyviä mielipiteitä ja suhtautumistapoja esille vastauksissaan. Vanhemman oma aktiivinen pelaaminen vaikuttaa tältä osin suhtautumiseen lisäten sekä mielenkiintoa lapsen pelaamia pelejä kohtaan että ymmärrystä sen suhteen, että lapsen pelien tarkastaminen on tärkeää.

Pyrin itse kokeilemaan kaikki pelit joita lapsi pelaa, jotta tiedän sopivatko ne hänelle. (M36-40, Pä, P8, Pä)

Mielestäni pelaamiseen ja muutenkin tietokoneen/älypuhelimien ääressä kulutettua aikaa tulee kontrolloida tarkasti ja rajoittaa perustellusti. ... Ei ole myöskään ole yksinkertaista ennalta aavistaa mikä pelien sisällössä voi aiheuttaa pelkotiloja lapselle pelin teemasta riippumatta. (M51-55, Vk, T6, Vk)

4.2.1 Suhtautuminen ikärajoihin ja pelisisältöihin

Ikärajoitteet usein eivät kuvaa sisällön soveltuvuutta ja/tai vaikeusastetta riittäväällä täsmällisyydellä. Vaikeusaste sinänsä on enemmän suuntaa antava ohje kuin este pelaamiselle. Tämä on enemmän kiinni yksilöllisistä taipumuksista. Sisältöjen fiktiivisyyden korostamista voi tuskin koskaan tehdä/toistaa tarpeeksi. (M51-55, Vk, T6, Vk)

Suomessa myytävät digitaaliset pelit on varustettu ikärajamerkinnällä. Ikärajamerkintä perustuu yleiseurooppalaiseen PEGI-ikärajajärjestelmään (Pan-European Game Information) ³ . Ikärajamerkinnät eivät kerro pelin teknisestä vaikeudesta tai

³ Suomessa käytössä oleva eurooppalainen pelien ikärajaluokitusjärjestelmä. Järjestelmä otettiin käyttöön laajasti keväällä 2003, jolloin PEGI-järjestelmällä korvattiin kolmenkymmenen Euroopan valtion omat

soveltuvuudesta tietyn ikäisen lapsen käytettäväksi, vaan varoittaa sisällön mahdollisesta haitallisuudesta. (Harviainen et al. 2014, 38–40.) Aikuisten ikärajatietoisuutta on tutkittu jonkin verran. Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäättö Cupore teki aiheesta laajan selvityksen, joka julkaistiin vuonna 2014. Tutkimusraportin mukaan kyselyyn vastanneista suomalaisista vanhemmista pelien ikärajat tunsivat keskimäärin kolmasosa. Tutkimuksessa selvitettiin lisäksi sitä, kuinka moni huoltajista huomioi digitaalisten pelien ikärajamerkinnän. 60 % ilmoitti tekevänsä niin. Kyselyyn vastanneilta huoltajilta kysyttiin myös noudattavatko he digitaalisten pelien ikärajoja. Noin puolet vanhemmista ilmoitti noudattavansa ikärajoja yleensä, alle viidennes ilmoitti noudattavansa ikärajoja joskus ja noin 7 % ilmoitti, ettei noudata ikärajoja lainkaan. Neljäsosa ei osannut vastata. Ikärajojen noudattamisen suhteen miehet olivat hieman tarkempia kuin naiset. (Cuporen raportti 2014, 12–25.) Samantapaisia tuloksia on saanut myös esimerkiksi ryhmä Ermi, Mäyrä & Heliö, joiden mukaan vanhemmat eivät useinkaan noudata ikärajamerkintöjä orjallisesti, vaan niitä pidetään pikemminkin hyvänä suunnannäyttäjänä uutta peliä valittaessa (2005a, 134–135). Myös Suonisen (2011b, 20) tutkimukseen vastanneista 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmista vain 42 % ilmoitti noudattavansa aina ikärajoja.

Esimerkiksi pelikasvattajan käsikirjassa todetaan, että ”[k]odeissa ikärajoista voidaan neuvotella lapsen kehitystason mukaisesti, mutta ammattikasvattajaa velvoittaa kuvaohjelmanlaki, jonka mukaan ikärajoja on noudatettava” (Harviainen et al. 2014, 40). Kyseisessä oppaassa pelialan ja pelikasvattajuuden asiantuntijat siis huomauttavat, että pelien ikärajat eivät ole sitovia. Ajatus lasten kehitystason mukaisten pelien valikoimisesta ikärajasuosituksia vastaan sisältää oletuksen siitä, että vanhempi tuntee paitsi lapsensa, myös pelit. Tämä ns. ammattilaisen ääni näyttää toistuvan myös kyselyvastauksissa. Vanhemmat, jotka ilmoittavat pelaavansa itse päivittäin (106 kpl, miehiä 67, naisia 39) huolehtivat aktiivisista pelaajista vähiten ikärajojen noudattamisesta (52 % vastanneista).

”Ikärajana pidän k12 ja tarkistan sisällön ensin itse.” (M26-30, Pää, P7, Vki)

”Yleisesti maalaisjärjellä lapsen ikään soveltuvat pelit sallittuja, osissa K-luokitusten mukaan annettu hieman anteeksi, mutta väkivaltaiset pelit pääosin kielletty.” (M26-30, Pää, P3, Pää)

Toisaalta paljon pelannut aikuinen voi suhtautua ikärajamerkintöihin myös epäilevästi. Seuraavan esimerkin vanhempi on sitä mieltä, ettei pelin sopivuutta lapselle voi arvioida pelkän ikärajamerkinnän perusteella.

”Itselleni pelit ovat olleet osa elämää alle kouluikäisestä ja sama pätee lapseenkin. Lasten pelaamisessa tärkeä on huolehtia siitä mitä sisältöä peleissä on. Itse en luottaisi mihinkään ikärajasuosituksiin yms, vaan ehdottomasti varmintä on tarkistaa itse kyseinen peli.” (M31-35, Pä, P6, Vk)

Edelleen ryhmässä, jossa vanhempi pelaa itse vähintään kerran viikossa, vain 56 % huolehtii ikärajojen noudattamisesta. Ja jälleen syynä on ainakin osin omaan harkintakykyyn, pelilukutaitoon ja pelituntemukseen luottaminen. Useissa vastauksissa kuitenkin mainittiin PEGI-järjestelmä tai muuten osoitettiin, että vastaaja on tietoinen ikärajamerkinnöistä.

”Pelaamme ... yhdessä lähinnä konsolilla Lego-pelejä, jotka ovat PEGI-7-pelejä. Sisältö on mielestäni tarpeeksi epärealistista, joten en ole kokenut 7 vuoden ikärajaa näissä tapauksissa niin tarkaksi.” (M31-35, Vk, P5, Vk)

Eniten pelien ikärajojen noudattamisesta huolehtivat vanhemmat, jotka pelaavat itse pelejä kuukausittain. Ikärajamerkinnän huomioiminen ja noudattaminen on oletettavasti helppo tapa rajoittaa lapsen pelaamista paneutumatta kuitenkaan pelisisältöön. Toisaalta ikärajamerkinnän ohella ainakin ikärajamääritelmän perusteet olisi hyvä tuntea, jotta vanhemmalla olisi mahdollisuus arvioida jonkin pelin sopivuutta omalle lapselle.

Toisenlainen korrelaatio löytyy vähiten pelaavien vanhempien joukosta. Vanhemmista, jotka ilmoittavat pelaavansa digitaalisia pelejä vuosittain tai ei ollenkaan, ilmoitti huolehtivansa ikärajojen noudattamisesta 46 %. Heistä 38 % ilmoitti, ettei pidä siitä että lapsi pelaa ja 10 % ilmoitti, ettei ymmärrä pelejä ja pelaamista. Vain vähän tai ei ollenkaan pelaavat vanhemmat kertoivat lastensa pelaavan internetin ilmaisia oppimispelejä, mobiilipelejä (useimmin mainittu Angry Birds) sekä Pikku Kakkosen pelejä. Näissä mainituissa ikärajaa yleensä ei edes mainita, mutta on oletettavaa, että pelit sopivat lapsille. Tällöin ikärajojen valvominen ei ole tarpeellista tai mahdollista.

”Meillä lapset eivät pelaa pelejä, joissa olisi ikäraja. Pääosin pelattavat pelit ovat lasten pelejä Pikku kakkosen nettisivuilta.” (N36-40, MKV, P6, Vk)

Vanhemmat, jotka ovat ilmoittaneet huolehtivansa ikärajojen noudattamisesta (53 % koko vastaajajoukosta) ovat myös kommentoineet ikärajoja kyselyn lopussa avoimet vastaukset mahdollistavassa tilassa, vaikka siinä ei erikseen pyydetty kommentteja ikärajiin liittyen. Aikuinen saattaa valvoa pelien ikärajoja, koska pitää niitä ohjeellisina.

”minulla on aika tiukka sensuuri ikärajojen ja pelien sopimisen ikäluokalle suhteen” (M26-30, Pä, T3, MKK)

Toisaalta ikärajojen tiukka valvominen voi vaikeuttaa lapsen sosiaalisen pelaamisen mahdollisuuksia.

”Lapsi on kokenut, että pelisisällön ja ikärajojen valvominen on vaikuttanut hänen suosionsa kavereiden keskuudessa negatiivisesti. Hän ei saa pelata pelejä, joita 'kaikki muut' pelaavat.” (M36-40, Pä, P8, Pä)

Kyselyvastauksissa nostetaan ikärajoista ja rajoittamisesta kerrottaessa esiin pelien ympärillä käytävän huolipuheen symboli: GTA-pelisarja. Grand Theft Auto eli GTA on videopelisarja, joka on herättänyt huomiota ja huolta osin väkivaltaisen sisältönsä vuoksi. GTA-pelisarjan ikäraja on PEGI luokituksen mukaan 18. GTA edustaa seuraavissa aineistositaateissa sekä pelien sopimatonta sisältöä että toisaalta myös vanhemman harkinnanvaraista sallivuutta.

Lapsi tykkää pelaamisen lisäksi katsoa itsenäisesti tabletilla YouTubesta pelivideoita. Niissä pitää välillä valvoa, ettei ruutuun ilmesty vahingossa GTA-autovideoita (K18). (N31-35, Pä, P3, Vk)

GTA V (pelimaailman tutkimista vain aikuisen valvovan silmän alla) (M41-45, MKK, T8, Vk)

Annikka Suonisen kokoamassa Lasten mediankäytöt vanhempien kertomana -

tutkimuksessa on havaittu, että suurin osa kyselyyn vastanneista 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmista rajoittaa sitä, minkä sisältöisiä pelejä lapsi pelaa. Toiseksi eniten rajoitettiin pelaamiseen käytettävää aikaa (lähes yhtä paljon kuin pelisisältöjä). Aikarajoituksesta tehtiin poikkeamia tilanteen mukaan useammin kuin sisältörajoituksista. (2011a, 35–36.)

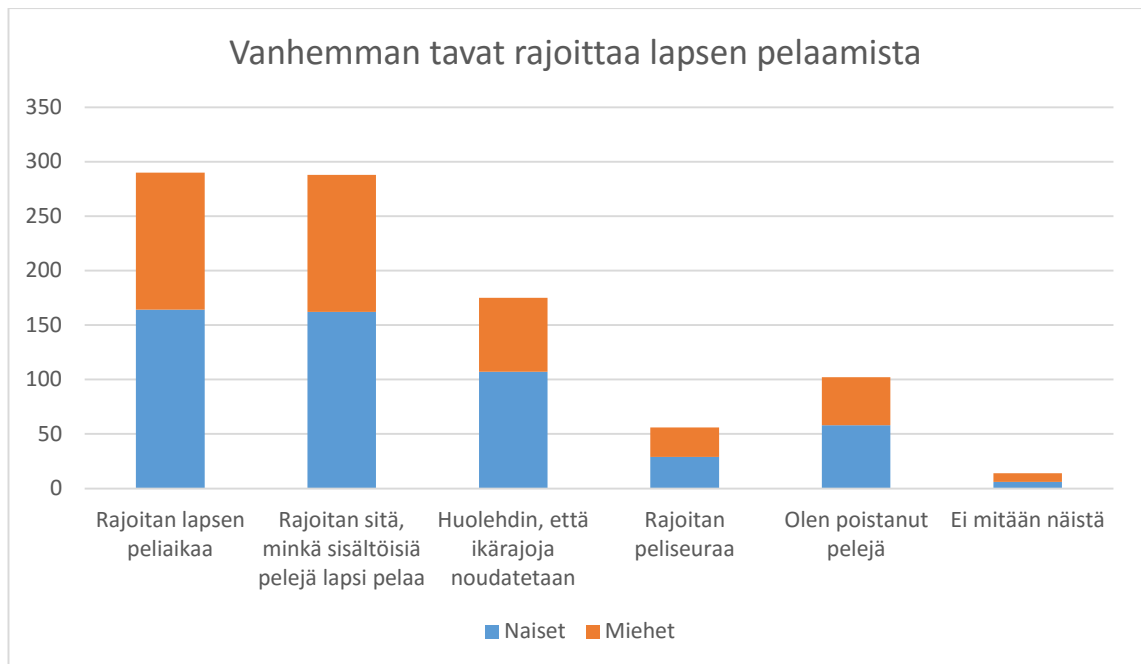
Omassa aineistossani vanhemmat ovat samoilla linjoilla: 89 % vastaajista on rajoittanut lapsen peliaikaa, 88 % pelisisältöjä. Suurin osa vastaajista piti tärkeimpänä rajoittamisen muotona pelisisältöjen rajoittamista. Myös näiden rajoittamisen muotojen suhteen näkyy lukujen yhtenevyyttä päivittäin ja ei koskaan pelaavien kesken: sekä lapsen peliaikaa että pelisisältöjä rajoittavat vähiten ne vanhemmat, jotka pelaavat joko päivittäin tai ei koskaan.

Lapsen ikä ei aineistossani näytä juurikaan vaikuttavan siihen, miten vanhempi rajoittaa lapsen pelaamista. Ainoastaan ikärajojen noudattamisesta huolehtiminen on rajoittamisen muoto, joka lisääntyy lapsen iän kasvaessa. Mahdollisia selityksiä ovat ainakin se, että nuorimmat lapset pelaavat tyypillisesti ikärajoittomia / kaikille sallittuja pelejä, sekä se, että vanhemmat lapset pelaavat enemmän ilman aikuisen valvontaa, jolloin selvät rajat tulevat vanhemmille tärkeämmiksi.

Rajoittamisen tavat ovat ainakin osittain erilaisia, kun verrataan paljon ja vähän pelaavia vanhempia. Vanhemmat, jotka itse pelaavat paljon, joustavat ikärajojen lisäksi myös pelisisällöissä ja peliajassa tilanteen mukaan. Sen sijaan vain vähän tai ei ollenkaan pelaavat vanhemmat pitävät tiukemmin kiinni asettamistaan säännöistä.

Pyrin lopettamaan pelin järkevään kohtaan (tallennuspaikka tai radan läpäisy), jolloin peliä saa jatkaa siitä, mihin viimeksi jäi, eikä pelaaminen keskeydy liiaksi. Joskus sessio päättyy silti suuttumiseen, yleensä ei. (M31-35, Vk, P5, Vk)

Lapsi pelaa ikätasolleen sopivia ja opettavaisia pelejä, mutta peliaikaa (ja ruutuaika ylipäätään) on vaikea rajoittaa koska aiheuttaa usein kiukunpuuskan. Silti pidämme rajat ja jos tulee kiukkua niin pädi jää "jäähyllä". (N26-30, E, T4, Vk)



Kuvio 8. Kyselyvastaajien (kpl) tavat rajoittaa lapsen digipelaamista.

Pelaamisen rajoittaminen haastaa vanhempia. Kysymys pelaamisen määrästä ja tavoista voi muodostua kysymykseksi siitä, kuka ylipäätään perheessä päättää asioista.

Pelaikaa tärkeämpää onkin mielestäni pelattujen pelien sisältö ja se, kuka pelaamisesta määrää - kuten muussakin lastenkasvatuksessa. (N31-35, P4, Vk)

Suonisen tutkimuksen perusteella (2011b, 10–12) vanhemmat tuntevat 0–8-vuotiaiden lasten käyttämistä mediasisällöistä huonoiten digitaaliset pelit ja niiden sisällöt. Erityisen huonosti vanhemmat tuntevat 7–8-vuotiaiden poikien pelaamia digitaalisia pelejä. Aineistossani 7–8-vuotiaista pojista kertovat vanhemmat mainitsevat useammin lapsen pelaamisen olevan mukavaa puuhaa kavereiden kanssa kuin mukavaa puuhaa vanhempien kanssa. Nuoremmissa ikäluokissa 'vanhempien kanssa' oli käytetympi vastausvaihtoehto. Todennäköisesti siis kouluikäinen lapsi alkaa pelata kavereiden kanssa ja myös niin, ettei vanhempi enää valvo tai voi valvoa pelaamista. Tällöin pelisisältöjen tuntemisen ohella pelaamisen rajoittaminen on luonnollisestikin hankalampaa, kuin pienempien lasten kohdalla.

”Usein mietimme mieheni kanssa mikä on liiallista pelaamista. Tuntuu vaikealta rajoittaa pelaamista esim iltapäivisin, kun emme itse ole vielä

kotona.” (N31-35, MKK, T8, Vk)

”On vaikeaa tietää mitä pelejä lapsi pelaa iltapäivisin koulun jälkeen kun en ole kotona.” (N41-45, MKV, P8, Pä)

Suonisen mukaan (2014, 72–73) kaikenikäisten lasten vanhemmat tuntevat digitaaliset pelit huonoiten lasten käyttämästä media-aineistosta. Kun kuitenkin lähes kaikki lapset pelaavat, olisi vanhempien tärkeää olla ainakin sen verran kiinnostuneita, että ottavat selvää pelisisällöistä ja seuraavat lapsen pelaamisen määrää. Ermi, Heliö ja Mäyrä muistuttavat, että vaikka etenkin paljon pelaavalla lapsella voi olla kykyä tehdä kriittistäkin erottelua erilaisten pelien välillä ja sisällä, on vanhemmilla enemmän elämäkokemukseen ja tietoihin perustuvia mahdollisuuksia tarkastella pelejä kriittisesti. Siksi sukupolvien välinen dialogi olisi tärkeää. (Ermi et al. 2004, 140–141.)

4.3 Sukupuolittunut pelaaminen, suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen

Sanonnan mukaan äiti ostaa lapselle pyöräilykypärän, mutta isä opettaa lasta ajamaan pyörällä. Tässä luvussa tarkastellaan sitä, kuinka vastaavaa jakoa voi perustellusti tehdä myös naisten ja miesten suhtautumisessa lapsen pelaamiseen.

Pelaamista pidetään usein poikien ja nuorten miesten ajanvietteenä. Toisaalta viime aikoina on pidetty tavoitteena osoittaa, että tytöt ja naisetkin pelaavat. Pelaajabarometrin 2013 mukaan myös naisista löytyy aktiivisia (vähintään kuukausittain pelaavia) digitaalisten viihdepelien pelaajia, mutta miesten osuus on yli kymmenen prosenttiyksikköä suurempi. (Ermi & Mäyrä 2014, 39). Aineistossani sukupuolten välinen ero pelaamisen määrässä näkyy selvästi. Vähintään muutaman kerran kuukaudessa pelaa 61 % naisista, 93 % miehistä. 6 % naisista ei pelaa ollenkaan, miehistä kukaan ei sijoittanut itseään tähän joukkoon.

Kyselyä laatiessani olin ensin aikeissa jättää pois kysymyksen lapsen sukupuolesta. Kyselyn kommenttikierroksen jälkeen lisäsin kysymyksen lomakkeeseen. Ratkaisu osoittautui oikeaksi, sillä vastoin ennakko-odotustani vanhemmat suhtautuvat tyttöjen ja poikien pelaamiseen varsin eri tavoin. Myös vastaajan sukupuoli vaikuttaa suhtautumiseen. Suurimmat erot löytyvät, kun verrataan tytöstä kertovaa naista pojasta kertovaan mieheen.

Omassa aineistossani sukupuolittuneisuus näkyy erityisen hyvin siinä, kuinka miesten ja naisten vastaukset eroavat toisistaan, kun he kuvailevat lapsen pelaamista. Erot vanhemman suhtautumisessa lapsen pelaamiseen ovat sukupuolten välillä huomattavasti suuremmat, kuin erot pelaamisen määrässä sukupuolten välillä. Suurimmat erot näkyvät, kun verrataan tytön pelaamista naisen kertomana ja pojan pelaamista miehen kertomana. Miehistä 15 % vastasi kysymykseen 16: *Miten kuvailisit lapsesi pelaamista?* pojan pelaamisen olevan harrastus ja yhtä suuri prosentti vastaajista kertoi pojan pelaamisen olevan kilpailua. Naisista, jotka kertoivat tytön pelaamisesta, samat vastausvaihtoehdot valitsi vain 3 %. Naisista 26 % ei pidä siitä että tyttö pelaa. Miehistä vain 4 % ei pidä siitä, että poika pelaa. Naisista 19 % mielestä pelaaminen on tytölle hyvä harrastus, miehistä 68 % mielestä pelaaminen on pojalle hyvä harrastus.

Kysymykseen *Miten suhtaudut lapsen digipelaamiseen?* vastausvaihtoehdon *En pidä siitä, että lapsi pelaa* valitsi 48 vastaajaa. Näistä vastaajista 43 (90 %) on naisia. Sama vastaaja saattoi valita useammankin vastausvaihtoehdon. 14 useamman vaihtoehdon valinnutta vastaajaa ilmoitti em. vaihtoehdon tärkeimmäksi.

Vanhemman oma suhtautuminen lapsen pelaamiseen heijastelee arvioni mukaan jonkin verran vanhemman suhtautumista omaan pelaamiseensa. 58 % miehistä määritteli oman pelaamisensa harrastukseksi, naisista vain 7 % piti omaa pelaamistaan harrastuksena. Miesvastaajista 63 % ilmoitti, että lapsen pelaaminen on hyvä harrastus, kun taas naisvastaajista samoin vastasi vain 21 %.

Käsitys pelaamisesta näkyy myös siinä, kuinka miehet ja naiset kertovat osallistuneensa lapsen pelaamiseen. (Kysymys 20.) Sekä miehet että naiset ovat etsineet lapselle sopivia pelejä ja katsoneet kun lapsi pelaa. Miehistä 84 % on opettanut lasta pelaamaan, naisista 50 %. Miehistä 36 % on innostanut lasta pelaamaan, naisista 13 %. Tässäkin kysymyksessä vastaajilla oli mahdollisuutena valita useampi vastausvaihtoehto ja merkitä sitten, mitä valitsemistaan vaihtoehdoista pitää tärkeimpänä. Lähes kaikki valitsivatkin useita vaihtoehtoja. Merkittävä ero näkyy tärkeimmän vaihtoehdon valinnoissa. Miesvastaajat ilmoittivat ylivoimaisesti tärkeimmäksi osallistumisen muodoksi yhdessä pelaamisen, naiset vastaavasti ylivoimaisesti tärkeimmäksi lapselle sopivien pelien etsimisen. Samantapainen ero näkyy myös kysymyksen 29: *Mistä saat tietoa niistä peleistä ja pelien sisällöistä, joita lapsesi pelaa?* vastauksissa. Miesten

vastauksissa eniten valittu vastausvaihtoehto on *Pelaan lapsen kanssa* ja se on myös selvästi tärkeimpänä pidetty vaihtoehto. Naisten vastauksissa eniten valittu vaihtoehto on *Katson kun lapsi pelaa* ja sitä myös pidetään tärkeimpänä vaihtoehtoista. Ymmärtääkseen lapsen pelaamia pelejä miehet siis osallistuvat, naiset valvovat.

Myös suhtautuminen pelien ikärajoihin vaihtelee sukupuolten välillä. Kysymyksessä 25 vastaajat valitsivat vaihtoehtoja, jotka sopivat omaan lapseen. Vaihtoehdon *Lapseni pelaa ikärajojen mukaisia pelejä* valitsi 55 % miesvastaajista ja 75 % naisvastaajista. Useamman vaihtoehdon valinneista naisista 41 % piti tätä vaihtoehtoa tärkeimpänä, miehistä 19 %.

Miesvastaajista 74 % ilmoitti pelaamisen olevan mukavaa lapsen ja aikuisen yhteistä tekemistä. Naisista saman vaihtoehdon oli valinnut 43 %. Samoista miehistä 35 % kertoi oman pelaamisensa olevan sosiaalinen tapahtuma ja naisista vain 11 % vastasi siten. Miehet myös innostavat lapsia pelaamana useammin kuin naiset. Miehistä 33 % kertoo innostaneensa poikaansa pelaamaan ja jopa 44 % on innostanut tytärtään pelaamaan digitaalisia pelejä. Sen sijaan naisista 15 % on innostanut tytärtään ja 13 % poikaansa pelaamaan. Sama jako näkyy pelaamisen opettamisessa. Miehistä 84 % on opettanut lastaan pelaamaan, naisista 50 % on opettanut poikaa, 53 % tyttöä pelaamaan.

Miehet pelaavat yhdessä lapsen kanssa useammin kuin naiset, mutta suurin osa sekä miehistä että naisista pelaa digitaalisia pelejä yhdessä lapsen kanssa vähintään muutaman kerran kuukaudessa. Näyttää siis siltä, että ainakin pienten lasten vanhemmat osallistuvat lapsen pelaamiseen, riippumatta siitä, mikä on oma suhtautuminen pelaamiseen (sekä lapsen että omaan). Sekä miehet että naiset pelaavat poikien kanssa hieman enemmän kuin tyttöjen kanssa.

Annikka Suoninen on havainnut eron vanhempien suhtautumisessa 3-8 -vuotiaiden poikien ja tyttöjen pelaamiseen. Poikien perheissä oli tyttöjen perheitä useammin peliaikaa ja pelattavia pelejä koskevia sääntöjä. (2011a, 36.) Kysymykseen 15: *Milloin lapsesi pelaa digitaalisia pelejä?* vastauksen *Vain tietynä erikseen sovittuna aikana* valitsi 16 % tytön vanhemmista ja 34 % pojan vanhemmista. Omasta aineistostani ei käynyt ilmi syitä tyttöjen ja poikien pelaamisen erilaiselle rajoittamiselle. Aiemmissa lasten mediankäyttöä tarkastelevissa tutkimuksissa sen on arveltu johtuvan poikien suosimien pelien luonteesta, jotka ikään kuin vaatisivat esimerkiksi peliajan rajoittamista

tyttöjen suosimia ajanvietepelejä enemmän.

Digipelaaminen on siis sekä tyttöjen että poikien suosittu ajanviete. Tutkimusten mukaan noin 12 ikävuoteen asti tytöt ja pojat pelaavat suunnilleen yhtä paljon ja samantapaisia pelejä, mutta sen jälkeen alkaa esiintyä suuriakin eroja (Sihvonen 2014, 26). Myös aikuiset miehet ja naiset pelaavat siis melko aktiivisesti, mutta pelaamisen tavat ovat etäällä toisistaan. Ja aineistoni valossa naiset suhtautuvat lasten pelaamiseen huomattavasti kielteisemmin kuin miehet.

4.4 ”En ymmärrä pelejä tai pelaamista” - Digitaalinen kuilu kyselyvastauksissa

Tutkin aineistostani digitaalisen kuilun ilmenemistä. Perheen sisäisellä digitaalisella kuilulla tarkoitetaan muun muassa sitä, kuinka teknologian käyttö erottaa perheen eri sukupolvia (Ermi et al. 2004, 50.) Tarkastelin digitaalisen kuilun esiintymistä ensinnäkin pelaamisen useuden näkökulmasta. Kuilu löytyy tällöin perheistä, joissa aikuinen ei pelaa, mutta lapsi pelaa aktiivisesti. Aineistostani näitä perheitä edustaa 53 vastaajan joukko, joiden tapauksessa vanhempi pelaa itse muutaman kerran vuodessa tai ei ollenkaan ja joiden lapsi pelaa viikoittain tai päivittäin. Tässä vastaajajoukossa sukupuolella näyttää olevan merkitystä: 87 % vastaajista (46kpl) on naisia. Ja näiden vähän tai ei ollenkaan pelaavien vanhempien paljon pelaavista lapsista 62 % (33kpl) on poikia. Digitaalisten sukupolvien (Tapscott 2006, 15–54) sijasta pitäisikin ehkä tarkastella digitaalisia sukupuolia, joita edellisessä alaluvussa käsitelinkin.

31 % vähän tai ei ollenkaan pelaavista aikuisista, joiden lapsi pelaa paljon, ei pidä siitä, että lapsi pelaa. Kielteinen asenne rakentaa tietenkin kuilua. 81 % on kuitenkin sitä mieltä, että pelaaminen on opettavaista. Osuus on sama kuin koko aineistossakin. Juuri pelien opettavaisuus voikin olla syynä sille, että itse vain vähän tai ei ollenkaan pelaavat aikuiset antavat lasten kuitenkin pelata. Pelaaminen nähdään siis hyödyllisenä, ei niinkään huvina.

Lapsi pelaa tietyn ajan päivästä saadakseen itselleen riittävän mieluisaa tehtävää, johon tarvitaan lähinäköä. Lapsi saa samalla toiseen silmään peittohoitoa. (N31–35, E, P4, Pä)

Pääasiassa lapsi pelaa erilaisia aikuisen valitsemia oppimisp pelejä. Äidinkieltä tai matematiikkaa. (N31–35, MKV, P5, Vk)

Vain vähän tai ei ollenkaan itse pelaavien vanhempien ryhmästä 49 % pelaa digitaalisia pelejä yhdessä lapsen kanssa, kun koko aineistossa luku on 75 %. Digitaalinen kuilu vähän pelaavien vanhempien ja paljon pelaavien lasten välillä näkyy siis esimerkiksi vähäisempänä yhdessäpelaamisena.

Toiseksi tutkin digitaalista kuilua vanhempien asenteiden näkökulmasta. Kaikista vastaajista 15 % (48 kpl) vastasi, ettei pidä siitä, että lapsi pelaa. Näistä vastaajista 90 % on naisia. 65 % kuuluu ikäryhmään 31–36 vuotta. Vastaajista 35 % pelaa itse digitaalisia pelejä muutaman kerran vuodessa, 25 % ei pelaa ollenkaan. Vastaukset koskivat melko tasaisesti kaikkia lasten ikäryhmiä (3-8 vuotta). Näistä lapsista 35 % pelaa digitaalisia pelejä viikoittain, 25 % päivittäin.

Vanhemmista, jotka eivät pidä lapsen pelaamisesta vain 4 % vastasi pelaamisen olevan hyvä harrastus. 25 % vastasi pelaamisen opettavan lapselle haitallisia asioita ja 17 % ilmoitti, ettei ymmärrä pelaamista ja pelejä. Tässä vastaajaryhmässä 17 vanhempaa kertoi omin sanoin lapsen pelaamisesta ja heistä 6 mainitsi erityisesti pelaamisen hallinnan ongelmista. Vanhempi voi suhtautua lapsen pelaamiseen kielteisesti huomattuaan sen aiheuttavan ongelmia perheen ajankäytössä tai lapsen käytöksessä.

Aihe on tosi ristiriitainen. Mielestäni lapset pärjäisivät hyvin ilmankin digipelejä, mutta kun kerran ovat päässeet niiden makuun niin minä vanhempana päätän mitä ja milloin pelataan. Ovat toisaalta oppineetkin paljon. Digimaailma vain koukuttaa lasta helposti, lyhyenkin ja ns.järkevän pelaamisen jälkeen ovat kiukkuisia, lyhytjänteisiä eivätkä innostu mistään muusta. (M31-35, MKK, P5, Pä)

Meillä pelaaminen on liiaksi koukuttanut pojan. Pelaamista on pitänyt rajoittaa ja rajoittamisesta myös riidellään. Pelaaminen on ensimmäinen asia aamulla ja usein myös illalla. Kaveritkin unohtuvat jos pojan antaa pelata. Ongelma vaikka lapsi pelatessaan myös oppii. (N41-45, MKV, P5, Pä)

Yksi digitaalisen kuilun muodostaja näyttäisi olevan vanhemman oma aktiivinen pelaaminen erillään lapsen pelaamisesta. Erityisesti aktiivisesti pelaavat miehet kertovat

pelaavansa sen tyyppisiä pelejä, joita on todennäköisesti vaikea pelata yhdessä lapsen kanssa. Voi olla, että päivittäin itse pelaava aikuinen saa pelata tarpeekseen oman harrastuksensa puitteissa, eikä lasten pelien pelaaminen yhdessä lapsen kanssa ole sen lisäksi kiinnostavaa. Päivittäin itse pelaava mies, joka ei pelaa yhdessä lapsen kanssa toteaa:

Hävetää, kun lapsi ei ole vielä tarpeeksi hyvä pelaamaan. (M31-35, P4, P4, P4)

Tällaisissa tilanteissa digitaalinen kuilu todennäköisesti kaventuu, kun lapsi kasvaa ja mielenkiinnonkohteet ovat lähempänä toisiaan.

Aiemmin totesin, että digitaalista kuilua kavennetaan yhdistämällä teknologian käyttö sosiaalisiin prosesseihin. Vanhempi, joka ei pidä lapsen pelaamisesta, voi myös haluta kaventaa kuilua löytäessään itselleen mieluisan tavan pelata yhdessä lapsen kanssa.

Retropelien pelaaminen emulaattorien avulla on osoittautunut varsin hyväksi valinnaksi: vanhojen pelien osalta ei tarvitse olla niin huolissaan sisällöstä, lapsi pääsee helpommin peliin mukaan ja isäukko saa muistella wanhvoja hyviä aikoja poikansa kanssa. (M31-35, Vk, P3, MKK)

Toisaalta digitaalista kuilua perheissä kavennetaan myös lisäämällä ymmärrystä. 28 % vanhemmista, jotka eivät pidä lapsen pelaamisesta, kertovat kuitenkin keskustelewansa lapsen kanssa peleistä ja pelaamisesta ymmärtääkseen niitä paremmin. 84 % kertoo saavansa tietoa lapsen pelaamista peleistä katsomalla kun lapsi pelaa.

Digitaalista kuilua kaventavat aktiivisesti ne vanhemmat, jotka haluavat osallistua lapsen pelaamiseen. Seuraavan vastaajan lapsi pelaa viikoittain, mutta ei yhdessä vanhemman kanssa.

Olen aikeissa ruveta pelaamaan konsolilla tyttäreni kanssa kunhan löydän yhteisen hyvän pelin meille. (M36-40, Vk, T4, Vk)

4.5 ”Pelaaminen on mukavaa yhdessäoloa” - Sosiaalinen pelaaminen kyselyvastauksissa

Yhdessä pelaamiemme pelien idea on enemmän mukava puuhastelu tai ongelmanratkaisu kuin pelissä eteneminen. (N31-35, MKK, T6, Vk)

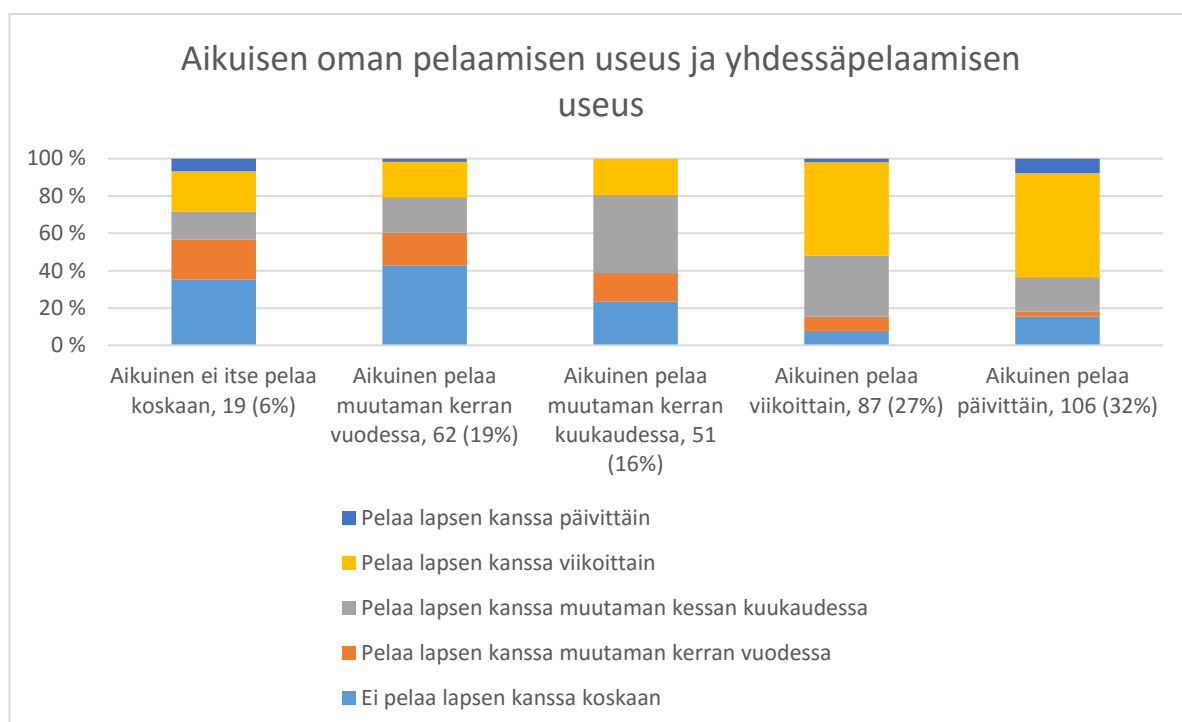
Kyselyni yhtenä päätarkoituksena oli selvittää sitä, kuinka perheissä pelataan yhdessä digitaalisia pelejä. 3–8-vuotiaiden lasten perheissä yhteinen pelaaminen on aiempien tutkimusten mukaan melko tavallista. Lasten mediabarometrin mukaan tuon ikäiset lapset pelaavat yleisimmin yksin, mutta mieluisinta peliseuraa olisivat omat vanhemmat (Suoninen 2014, 39). Mediametkaa – kaikki peliin -kirjan esipuheessa todetaan, että monille lapsille peleillä on suuri merkitys yhdessäolon ja vuorovaikutuksen areenana (2014,6).

Sosiaaliseen pelaamiseen liittyy oleellisesti se, että pelattavaksi valikoituvat pelaajille entuudestaan tutut, helposti saavutettavat ja helppokäyttöiset pelit. Sosiaalisen pelaamisen pelilaitteet ja usein myös pelit on alun perin hankittu muuta tarkoitusta varten. Sosiaalisen pelaamisen intensiteetti on alhainen: pelaaminen keskeytetään, jos ilmaantuu parempaa tekemistä. Sosiaalinen pelaaminen tapahtuu tyypillisimmin samassa fyysisessä tilassa. Sosiaalisessa pelaamisessa keskeistä on pelitilanteeseen liittyvien kokemusten jakaminen. (Kallio et al. 2009, 9-11.) Pelaajatyypittelyä tehneet Elina Ruddock ja Anu Ruhala nimeävät yhdeksi pelaajatyypiksi seurustelijan, joka valitsee pelaamansa pelit sosiaalisesta näkökulmasta siten, että peli mahdollistaa vuorovaikutuksen muiden pelaajien kanssa (2014, 46).

Noppari et al. (2008) huomasivat tutkimuksessaan, että perheiden mediakäytöllä oli korostunut asema siinä, miten vanhemmat toteuttavat omaa vanhemmuuttaan ja mediakäyttö heijasteli myös vanhemmuuden ihanteita. Perheiden mediakäyttöä seuranneessa tutkimuksessa vanhemmat myös siirsivät mediakäytöllä perhetraditiota: jos lauantai-iltaisin on omien vanhempien kanssa katsottu luonto-ohjelmaa televisiosta, on yhteinen mediakäyttö niin vahva traditio, että sitä siirtää mielellään myös omille lapsilleen. (Mt., 166.) Nykyään yhteinen mediakäyttö voi olla esimerkiksi digitaalista pelaamista. Tietty perhetrendi on nähtävissä esimerkiksi pelikauppojen verkkosivuilla, joista monista löytyy omana kategorianaan perhepelit. Kyselyyn vastanneista aikuisista 72 % kertoi pelaavansa digitaalisia pelejä yhdessä lasten kanssa vähintään kuukausittain. Kuukausittain pelaamista pidetään esim. pelaajabarometrissa aktiivisen pelaajan kriteerinä, joten määrittelen itse vähintään kuukausittain yhdessä lapsen kanssa pelaavat aikuiset aktiivisiksi lapsen kanssa pelaajiksi. Miesvastaajista aktiivisesti yhdessä lapsen kanssa pelaa 83 %, naisista 63 %.

Neljäsosa kyselyyn vastanneista vanhemmista kertoi, ettei pelaa lapsen kanssa digitaalisia

pelejä. Yhteisen pelaamisen useus liittyy myös vanhemman oman pelaamisen useuteen. Vähintään kuukausittain yhdessä lapsen kanssa pelaavat suurimmalla todennäköisyydellä ne aikuiset, jotka ilmoittavat pelaavansa itse viikoittain.



Kuvio 9. Kyselyvastaajien oman pelaamisen useus verrattuna yhdessä lapsen kanssa pelaamisen useuteen prosentteina ilmaistuna.

Alhaisin vastausprosentti vaihtoehdolle *En koskaan pelaa digitaalisia pelejä yhdessä lapsen kanssa* löytyy viikoittain itse pelaavien aikuisten ryhmästä. Sen sijaan päivittäin itse pelaavien vastaus oli selvästi useammin, etteivät aikuiset pelaa yhdessä lapsen kanssa. Vastaus selittynee ainakin sillä, millaisia pelejä päivittäin itse pelaavat kertovat pelaavansa. Päivittäin pelaavat miehet (67kpl) mainitsevat useissa vastauksissa pelaavansa sotapelejä (Far Cry), pitkäkestoisia strategiapelejä (Civilization), monen pelaajan verkkoroolipelejä (World of Warcraft), kauhupelejä (Silent Hill) sekä urheilumanageripelejä (Football Manager -pelisarja). Päivittäin pelaavista miehistä suurin osa kertoo pelaavansa pelejä tietokoneella. Näistä pelaajista 76 % mainitsee pelaamisen olevan itselleen harrastus. Pelaamisen määrä täyttyy tällaisilla harrastajilla todennäköisesti ilman lasten kanssa pelaamistakin. Ja toisaalta omia mielenkiinnon kohteita ei voisi 3–8-vuotiaiden lasten kanssa jakaa, kun kyseessä ovat vaikeat tai sisällöllisesti lapsille sopimattomat pelit. Päivittäin pelaavista miehistä 39 % vastasi pelaamisen olevan sosiaalinen tapahtuma. Vastauksissa myös kerrotaan pelaamisen

sosiaalisuudesta, joka toteutuu muuten kuin perheen parissa.

Trine 2 veljien kanssa netissä. (M26-30, Pä)

Battlefield-sarja ja useita muita tiimipelaamiseen liittyviä kavereiden kesken. (M26-30, Pä)

Kaveriporukassa pelataan GTA V. (M31-35, Pä)

Päivittäin pelaavien naisten (39kpl) pelit ja pelitavat poikkeavat selvästi päivittäin pelaavien miesten suosimista peleistä ja pelitavoista. Päivittäin pelaavista naisista suurin osa kertoo pelaavansa pelejä matkapuhelimella. Ylivoimaisesti suurin osa päivittäin pelaavista naisista määrittelee pelaamisen ajanvietteeksi tai rentoutumiseksi. Se käy ilmi myös kerrottaessa omasta pelaamisesta.

Tietokoneella: pienet ajanvietepelit, erilaiset yhdistä 3 -henkiset. Plants vs. Zombies, Sunless Sea. Puhelimella: pienet ajanvietepelit. (N36-40, Pä).

Candy crush saga, pet rescue saga, kun lapset on menneet nukkumaan ja vietän aikaa facessa otan muutaman kierroksen peleistä ☺ (N36-40, Pä)

Päivittäin pelaavien naisten listaamat pelit, joita he itse pelaavat, ovat lähes kaikki mobiilipelejä, kuten Hay Day, Angry Birds tai Clash of Clans. 33 pelejä listanneesta päivittäin pelaavasta naisesta 12 mainitsee Candy Crush Sagan. Päivittäin pelaavista naisista vain 10 % pitää pelaamista sosiaalisena tapahtumana ja sitä tietoa tukevat maininnat eniten pelatuista peleistä. Päivittäin pelaavista naisista 28 % vastasi, ettei pelaa koskaan yhdessä lapsen kanssa. Myös tämä selittyy sillä, millaisia pelejä nämä paljon pelaavat naiset itse pelaavat.

4.5.1 Lasten ja aikuisten sosiaalisen pelaamisen muotoja

Lasten ja aikuisten sosiaalinen pelaaminen on moniulotteista. Siihen liittyvät ainakin neuvominen, toisen pelaamisen katsominen ja yhdessä pelaaminen. Näistä kaikista löytyy aineistossa runsaasti esimerkkejä.

"Olen pelannut tyttären kanssa yhdessä joitain seikkailupelejä niin että minä ohjaan pelihahmoa ja käännän lapselle pelin tekstit, ja hän saa

vaikuttaa siihen, mitä panen pelihahmon pelissä tekemään. Enimmäkseen yhdessä pelaaminen tapahtuu kuitenkin tytön ja isän välillä konsolilla. Tablettipelejäkin olemme pelanneet yhdessä, yleensä niin että toinen pelaa ja toinen katselee vuoronperään tai joissakin peleissä jakaen ohjauksen. Tabletillamme ei juurikaan ole moninpelejä. Välillä lapsi tarvitsee apua pelissä, silloin autan.” (N36-40, Pä, T6, Pä)

Aineistossani kuvaillaan paljon aikuisen ja lapsen yhdessäpelaamista. Sitä kuvaillaan yksinomaan positiivisena tapahtumana. Yhdessä pelaamista kuvaillaan esimerkiksi mukavaksi ajanvietteeksi, yhdessäoloksi, perheen yhteiseksi harrastukseksi ja leikkimiseksi. Nämä tavat kertoa digipelaamisesta perheessä ovat samantapaisia, kuin mistä tahansa vanhemman ja lapsen yhteisestä puuhasta kerrottaessa. Mielestäni tällainen kerrontatapa osoittaa digipelaamisen olevan pelaamiseen positiivisesti suhtautuville aikuisille luonteva yhdessäolemisen tapa.

Kuten todettu, sekä miehet että naiset pelaavat lastensa kanssa digitaalisia pelejä. Kuitenkin sukupuolten välillä löytyy eroja suhtautumisessa peleihin ja pelaamiseen. Muutama kyselyyn vastannut toi esille sen, kuinka erityistä aikaa pelaaminen on isän ja lapsen välillä. Toisaalta vastausten perusteella voi kysyä miksi jopa aktiivisesti itse pelaavat naiset ilmoittavat pelaamisen olevan miehen ja lapsen yhteistä tekemistä.

”Minä en itse juurikaan osaa pelata pelejä joita voisi yhdessä pelata, mutta isän kanssa lapsi pelaa mielellään yhdessä.” (N36-40, Vk, T7, Pä)

”Tyttö ei ainakaan toistaiseksi ole innostunut pelaamaan konsolilla yksinään, ja se onkin ns. isä-tyttö-laatu-aikaa.” (N36-40, Pä, T6, Pä)

Näyttäisi siltä, että nimenomaan yhdessä lapsen kanssa pelaaminen voi olla monelle miehelle luonteva yhdessäolon ja leikin muoto, jota on helppo toteuttaa.

Lapsi on vielä niin pieni, ettei käytä / anneta käyttää itse medialaitteita. Mielestäni parasta mediakasvatusta on esim. pelata lapsen kanssa, mikä on minulle peliharrastajan kieltämättä helppoa ja luontevaa (ja mukavaa). (M31-35, Pä, T4, Vk)

”Pelaaminen on hyvää isän ja tyttären yhteistä tekemistä.” (M36-40, Pä,

T5, Pä)

”Enimmäkseen isä pelaa vaikka jotain autopeliä ja lapsii katselee sylissä, ei juurikaan pelaa itse.” (N31-35, Vk, P5, MKK)

Edellisen luvun alussa sosiaalinen pelaaminen määriteltiin tyypillisimmin samassa fyysisessä tilassa tapahtuvaksi toiminnaksi. Sosiaalisen pelaamisen uusi ulottuvuus on myös yhdessä pelaaminen fyysisesti kaukana toisistaan. Perinteisiä käsityksiä läheisyydestä voidaan muuttaa tavalla, joka ei edellytä läsnäoloa samassa fyysisessä tilassa. Vaikka tämä ei liene pienillä lapsilla tavallista, löytyy vastauksista myös tämä uudenlaisen läsnäolon korostaminen sosiaalisessa pelaamisessa.

”Sedän kanssa [poika on] pelannut myös burnout paradise cityä netin yli kuulokkeiden kera.” (M26-30, Pä, P7, Vk)

4.5.2 Pelaamiseen liittyvät vuorovaikutustilanteet

Seuraan mielelläni joskus sivusta, kun lapseni pelaa Hay Day -peliä. Kysyn, miksi hän päätyy tiettyihin ratkaisuihin ja miksi taas joku asia ei häntä niin kinnosta. (M26-30, MKK, lapsi 6, MKK)

Lasten (mediakulttuurinen) arki on usein erilaisten mediavälineiden käyttöä sekä yksin että yhdessä kavereiden ja perheenjäsenten kanssa. Media-arkeen kuuluvat myös neuvottelut mediavälineitä koskevista rajoituksista. Lapset kaipaavat sosiaalista vuorovaikutusta vanhempiensa kanssa ja tällaista vuorovaikutusta voi toteuttaa esimerkiksi käyttämällä yhdessä medialaitteita (Matikkala & Lahikainen 2005, 100–107.) Nämä ovat esimerkkejä pelaamiseen liittyvistä vuorovaikutustilanteista. 70 % vastaajaa kertoo osallistuneensa lapsen pelaamiseen keskustelemalla lapsen kanssa pelaamisesta. Pelaamisesta keskustellaan vastausten perusteella sekä pelitilanteessa että sen ulkopuolella. Keskustelua aiheuttavat peliaikarajoitukset, pelisisällöt ja mielipiteet peleistä. Vuorovaikutteisia pelitilanteita ovat esimerkiksi yhdessäpelaaminen, neuvominen ja auttaminen sekä tilanne, jossa lapsi pelaa ja vanhempi kommentoi ja kyselee. Vuorovaikutustilanteita syntyy myös lapsen katsoessa, kun aikuinen pelaa.

Lapset ovat kauhean kiinnostuneita minun pelaamisestani. Väkivaltaisia

pelejä en anna heidän katsoa, mutta esimerkiksi Civilizationia katsoessaan he ovat aktiivisesti kyselemässä asioista ja ovat oppineet sitä kautta valtavasti historiasta ja maailmasta yleensäkin. (M36-40, MKK, P7, Vk)

Vastaajilta kysyttiin mistä syistä he ovat keskustelleet lapsen kanssa peleistä tai pelaamisesta. Vastausvaihtoehdot liittyvät tilanteisiin, jotka eivät välttämättä liity pelihetkeen. Vastaajilla oli mahdollisuus valita useampi vastausvaihtoehto ja ilmoittaa mitä valitsemistaan vaihtoehtoista pitää tärkeimpänä.

Mies- ja naisvastaajien välillä suurimmat erot löytyvät vaihtoehtojen *Ymmärtääkseni paremmin pelejä ja pelaamista* sekä *Koska yleensäkin keskustelen mielelläni peleistä* kohdalla. Miehistä 13 % keskustelee lapsen kanssa peleistä ymmärtääkseen niitä paremmin, naisista 35 %. Miehistä 50 % keskustelee lapsen kanssa peleistä, koska yleensäkin keskustelee mielellään peleistä, naisista 19 %.

Pelaamiseen liittyvistä vuorovaikutustilanteista lapsen ja aikuisen välillä löytyy erilaisia teemoja. Ensimmäinen on keskustelu tasavertaisina. Liitän tähän esimerkiksi ne vastaajat, jotka kertovat keskustelewansa peleistä lasten kanssa, koska yleensäkin keskustelewat peleistä mielellään. Tasavertainen keskustelu sisältää neuvottelun elementtejä, mielipiteiden kyselyä ja halua kuunnella lapsen ajatuksia pelistä ja pelaamisesta. Tasavertainen keskustelu on mahdollista, kun lapsen ja vanhemman välillä ei ole merkittävää digitaalista kuilua. Näyttäisi siltä, että tasavertaista keskustelua lastensa kanssa käyvät lähinnä paljon pelaavat vanhemmat.

Ja aika paljon keskustelemme pelien sisällöstä ja muista peleihin liittyvistä asioista lapsen kanssa, sekä siksi että se on kivaa, mutta myös jotta lapsi oppisi itse tunnistamaan itselleen sopivat pelit ja pelityypit. (M36-40, P8, P8)

Pidämme tytön kanssa yhteistä [Hay Day] farmia. Sikäli pelaamisessa on sosiaalinen ulottuvuus kun keskustelemme siitä mitä farmilla kannattaisi tai pitäisi seuraavaksi tehdä. (N31-35, Vk, T8, P8)

Lapsi osaa ja saa myös itse asentaa pelejä perheen tabletille kunhan kysyy luvan ja kertoo mitä tekee, tämä on toiminut erinomaisen hyvin. (M36-40,

Pä, P8, Pä)

Pelaamme yhdessä ja erikseen. Keskustelemme siitä miten toinen on pelannut jos on pelannut yksin peliä. (N31-35, Pä, P8, Pä)

Tasavertainen keskustelu ei ole luonteeltaan ensisijaisesti neuvovaa tai opettavaa, vaan kommentoivaa ja sekä lapsen että vanhemman näkökulman huomioivaa.

Toinen vuorovaikutuksen teema on opettaminen. Monivalintakysymyksessä *Mistä syistä olet keskustellut lapsesi kanssa peleistä tai pelaamisesta* suurin vastaajamäärä oli vaihtoehdolla *Opettaakseni lasta pelaamaan*. Opettaminen on aineiston perusteella ainakin lapsen neuvomista ja auttamista sekä pyydettäessä että ilman lapsen pyyntöä. Aktiivisesti pelaavien vanhempien vastauksissa opettaminen oli selvästi yleisin syy kuvaamaan keskustelutilanteita lapsen kanssa. Opettaminen vuorovaikutustilanteena sisältää siis oletuksen vanhemman omasta pelituntemuksesta.

Sanotan lapselle mitä tehtävässä odotetaan ja opastan tarvittaessa oivaltamaan mistä kyse. (N36-40, Pä, P7, Vk)

Sisältöjen fiktiivisyyden korostamista voi tuskin koskaan tehdä/toistaa tarpeeksi. (M51-55, Vk, T6, Vk)

Peleihin ja pelaamiseen liittyen keskustellaan myös rajoista. Rajoittamiskeskustelu vuorovaikutustilanteena näyttää olevan ainakin 3–8-vuotiaiden lasten kohdalla lähinnä rajojen sanelua, ei niinkään tasavertaista keskustelua. Rajoittaminen koskee sekä pelisisältöjen että peliajan rajoittamista ja pelien hankkimisesta käytäviä keskusteluita. Kukaan vastaajista ei kertonut keskustelleensa ikärajoista lapsen kanssa.

Tabletilla tytär saa pelata itsenäisesti minun valitsemiani pelejä (eli hän ei voi itse asentaa uusia; keskustelemme hänen pelitoiveistaan ja monesti kieltäydyn hankkimasta lapsen silmään hauskalta näyttävää peliä, joka on esim. täynnä lisämaksuja tai sisällöllisesti stereotyyppistä tai muuten arveluttavaa).(N36-40, Pä, T6, Pä)

Pelaamista on pitänyt rajoittaa ja rajoittamisesta myös riidellään.(N41-45,

Pelitilanteissa vuorovaikutusta liittyy myös yhdessä tehtäviin päätöksiin. Tällaista vuorovaikutusta nimitän pelitilanteen jakamiseksi. Näissä tapauksissa esimerkiksi pelaajan määrittelyminen voi olla hankalaa.

Olen pelannut tyttären kanssa yhdessä joitain seikkailupelejä niin että minä ohjaan pelihahmoa ja käännän lapselle pelin tekstit, ja hän saa vaikuttaa siihen, mitä panen pelihahmon pelissä tekemään. (N36-40, Pä, T6, Pä)

Lapsi osallistuu pelitapahtumaan ja rajanveto siitä mikä on aikuisen pelaaman pelin katselua ja mikä lapsen pelaamista tuntuu hankalalta. Saatamme esim. sopia että lapseni määrää mitä pelissä tehdään ja minne mennään mutta minä ohjaan. (N36-40, Vk, T5, Vk)

Muutamassa vastauksessa käsiteltiin myös sitä, millaisia vuorovaikutustilanteita pelien ympärille rakentuu aikuisten kesken.

Keskustelen muiden samanikäisten lasten vanhempien kanssa peleistä ja niiden sopivuudesta lapsille, vaikeudesta ja helppoudesta, pelimekaniikoista (esim. kilpailu- v. yhteistyöpelit), arveluttavista siällöistä, seksismistä ja heterosentrismistä jne... (M36-40, Vk, T4, Vk)

Usein mietimme mieheni kanssa mikä on liiallista pelaamista. (N31-35, MKK, T8, Vk)

Aineistoni valossa näyttää siltä, että pelitilanteisiin ja peleihin liittyy paljon vuorovaikutusta lapsiperheissä. Myös sosiaalinen pelaaminen 3–8-vuotiaiden perheissä on tavallista. 10–12-vuotiaiden lasten pelaamista koskevassa tutkimuksessa todettiin, että lasten oman kertoman mukaan perheissä ei keskustella pelaamiseen liittyvistä asioista eivätkä lapset ja vanhemmat pelaa yhdessä (Ermi et al. 2004, 124). Liitän tähän ajatuksen pelilukutaidosta (esim. Mustikkamäki 2010, 107), jota ajatuksen tasolla voidaan verrata lukutaitoon yleensä. Lasten mediabarometri 2010 -tutkimuksessa on todettu, että 60 prosentille niistä lapsista, jotka eivät osaa itse lukea, luetaan ääneen. Mutta vain 23 prosentille vähintään kohtalaisesti itse lukevista luetaan ääneen. (Kotilainen 2011, 39.)

Arvelen tämän näkyvän myös lasten ja vanhempien yhteisessä pelaamisessa ja ylipäättään vanhempien kiinnostuksessa lasten pelejä ja pelaamista kohtaan: mitä vanhemmasta lapsesta on kysymys, sitä vapaammin lapsi saa pelata yksin, itse valitsemiaan pelejä ja sitä vähemmän lapsi ja vanhempi yhdessä keskustelevat peleistä.

5. PELIKASVATTAJATYYPPIEN VERTAILUA KYSELYVASTAUKSIIN

En näe pelaamista, tai ainakaan tällaista meillä tapahtuvaa valmiiksi pureskeltujen pelien pelaamista mitenkään erityisen opettavaisena ja tuntuu, että lapsille jää siitä mieleenkin vain hakkaaminen, rikkominen ja tuhoaminen. Vähäisessä määrin ok, mutta onneksi muut leikit ja touhut vielä innostaa enemmän. Ja jollei innosta niin laitan innostamaan. (N36-40, MKV, T8, Vk)

Aiemmin esittelin pelikasvattaja-tyyppejä, joita media- ja pelikasvatusta sekä lasten pelaamista käsittelevistä oppaista ja tutkimuksista on mahdollista löytää. Tyypit ovat rajoittaja, ymmärtäjä ja pelikaveri. Oma aineistoa käsitellessäni huomasin, että näiden tyyppien mukaan vanhempia ei voi suoraan jakaa tässä tutkimuksessa. Selityksenä saattaa olla tutkimusaineistossa käsiteltyjen lasten ikä. 3–8-vuotiaiden lasten pelaamista on helppo valvoa ja rajoittaa ja vain harvat tuon ikäiset lapset pelaavat ensisijaisesti yksin. Mikäli tutkittaisiin lapsia suuremmalla ikäjakaumalla, olisi suurempia eroja pelaamisessa ja erilaisia pelikasvattaja-vanhempia todennäköisesti mahdollista löytää.

Oman aineistoni pohjalta näyttää kuitenkin siltä, että nämä eri tyyppien ominaisuudet painottuvat eri tavoin ja näyttäytyvät erilaisina riippuen vanhemman oman pelaamisen määrästä. Aineiston analyysin seuraavassa vaiheessa esittelenkin havaintojani siitä, kuinka eri määriä pelaavien vanhempien joukot kuvailevat pelikasvattajatyyppejen ominaispiirteitä ja mitä alaluokkia kolmelle perustyyppille on mahdollista niiden perusteella löytää.

Ensin muutamia yleisiä havaintoja aineistoni avoimista vastauksista. Vastauksissa löytyy paljon puolustelemaa retoriikkaa, jonka avulla vastaaja pyrkii perustelemaan sen, miksi lapsi saa pelata. Tyypillisimmin tällöin puhutaan pelien avulla oppimisesta. Pieni osa vastaajista koki kyselyn perustuneen oletukseen siitä, ettei vanhempi osaisi pelata tai olisi kiinnostunut peleistä ja pelaamisesta. Kukaan näin kertoneista ei maininnut sitä, mikä osa kyselystä herätti heissä tällaisen mielikuvan tutkijan ennakko-oletuksesta. Erityisesti tämän vastaajajoukon vastaukset olivat puolustelevia. Vastaajat pitäytyvät vastauksissaan itsessään ja omassa perheessä. Etäännyttämisen tai yleistämisen keinoja (esimerkiksi passiivin käyttöä) ei vastauksissa ole.

Rajoittaminen

Rajoittaja-pelikasvattajan määritelmässä totesin rajoittavan vanhemman käyttävän rajoittamisen muotoina peliajan, -sisältöjen tai -tilojen rajoittamista tai huolehtivat siitä, että lapsi pelaa ikärajoitusten mukaan sopivia pelejä. Rajoittaminen sisältää myös valvonnan. Aineistoni perusteella rajoittaminen sisältää viisi luokkaa.

Pelien tarkastaminen etukäteen on rajoittamisen muoto, jota vastaajat perustelevat sekä sillä, että tahtovat tietää millaisia pelejä lapsi pelaa että sillä, että pelin sopivuuden arviointi ei muuten ole mahdollista.

[Lapsi pelaa] Tabletilla isoa määrää ilmaisia pelejä, jotka olen ennalta katsonut lapselle sopiviksi. (M36-40, Pä, P5, Vk)

Lapsen pelaamisen tarkkailu on rajoittamisen keino, joka perustuu pelitilanteen ja pelin lukemiseen. Vanhempi tarkkailee lapsen pelaamista, jotta voi tarvittaessa puuttua siihen.

Vaikka en aina osallistu pelaamiseen olen läsnä samassa huoneessa, tiedän koko ajan mitä ja kuinka paljon lapsi pelaa. (N31-35, Pä, T8, Vk)

Peliajan rajoittaminen on mekaaninen ja usein etäinen rajoittamisen tapa. Osa vastaajista kertoi noudattavansa aikasääntöjä tiukasti, osassa perheistä peliaikaa rajoitetaan joustavasti ja tilanteen mukaan.

Lapsella on päivittäin 2h tablettiaikaa. (M31-35, Pä, T4, Pä)

Ikärajojen noudattaminen on rajoittamisen tapa, joka ei edellytä vanhemmalta osallistumista tai rajojen määrittelemistä itse.

Pelaamisen rajoittaminen ongelmien tai haittojen ehkäisemiseksi on rajoittamisen muoto joka perustuu syy-seuraus -ajatteluun. Rajoittaminen ei perustu tarkkoihin peliaikoihin tai tiettyjen sisältöjen kieltämiseen vaan esimerkiksi vanhemman omaan ajatukseen siitä, minkä verran lapsen tulisi tehdä muutakin, ettei pelaaminen vaikuta esimerkiksi käytökseen. Oletetut ongelmat ja pelihaitat saattavat olla myös varsin tarkasti yksilöityjä, kuten seuraavassa esimerkissä.

Mobiilipelaamisen määrää seuran, liika säteily on haitaksi lapsille

(peleissä on tässä eroja, ne jotka pyörivät serveriltä ovat pahempia kuin suoraan laitteessa pyörivät). (N36-40, Vk, P6, Pä)

Ymmärrys

Ymmärtävä pelikasvatus jakautuu havaintojeni mukaan osiin seuraavasti:

Pelaamisen ymmärtäminen lapselle tärkeänä tai mieluisana ajanvietteenä on ymmärryksen muoto, jossa korostuu ajatus siitä, että vaikka vanhempi ei itse pitäisi peleistä, hän ymmärtää niiden kuitenkin olevan lapselle mieluisia.

Pelaamisen välinearvon ymmärtäminen on ymmärryksen muoto, joka perustuu ajatukseen siitä, että pelaamisesta on jotain hyötyä pelaajalle. Pelien opettavaisuus on useiden aiempien tutkimusten mukaan vanhempaa kiinnostava arvo, vaikka lapset itse harvemmin pelaavat oppiakseen.

Pelien tavoitteena on myös oppiminen, vaikka ei tyttö ehkä itse sitä niin ajattele. Esim. eilen tyttö opetteli matikkapelin avulla kellonaikoja. (M41-45, MKV, T8, Vk)

Pelaamisen salliminen erityisistä syistä on ymmärtävää pelikasvattajuutta, joka liittää pelaamisen tilanteisiin, joissa lapsen pelaamisesta on aikuiselle hyötyä. Tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi perheen yhteiset ravintolaruokailut: kun lapsi on saanut syötyä ja aikuinen vielä haluaisi jatkaa omaa ruokailua rauhassa, lapsi saa pelata.

Pelaavat lähinnä matkoilla mm. lentokoneessa, kun pitää saada viihdykettä. (N31-35, MKV, P3, MKV)

Pelilukutaito ymmärtävän kasvatuksen luokkana kuvaa niitä vanhempia, jotka kertovat tietävänsä itse peleistä ja pelaamisesta tarpeeksi ymmärtääkseen myös lapsen pelaamista. Pelilukutaitoiset ymmärtäjät valitsevat lapselleen sopivia pelejä, voivat joustaa ikärajoista ja antavat lapsen pelata niitä pelejä, joista itse pitävät.

Pelikaveruus

Pelikaveruudesta vastaajat kertovat sekä yhdessäolon että vuorovaikutuksen kautta. Pelikaveruus voi perustua myös vanhemman omaan peliharrastukseen. Esittelen seuraavaksi pelikaveruus-vanhemmuuden luokkia, jotka kaikki omalla tavallaan

selittävät sitä, miksi vanhempi pelaa lapsen kanssa. On tärkeää huomata, että positiivisesta sävystä huolimatta myös pelikaveruuden motiivit voivat olla monenlaisia.

Opettaminen ja neuvominen pelikaveruuden perustana kertoo niistä vanhemmista, jotka pelaavat yhdessä lapsen kanssa opettaakseen lasta pelaamaan tai neuvoakseen lasta vaikeassa kohdassa. Myös esimerkiksi englanninkielisen tekstin kääntäminen kuuluu tällaiseen pelikasvattajuuteen.

Oma peliharrastus pelikaveruuden motiivina puolestaan kertoo aktiivisesti pelaavista vanhemmista, jotka pelaavat yhdessä lapsen kanssa, koska pelaavat mielellään muutenkin. Yhteinen pelaaminen on näille vanhemmille luonteva yhdessäolon muoto. Tällaiseen pelikasvattajuuteen liittyy myös se, että vanhempi ottaa lapsen katsomaan omaa pelaamistaan.

Yhdessäpelaaminen valvonnan vuoksi on pelikaveruuden muoto, johon liittyy ajatus siitä, että kun aikuinen pelaa yhdessä lapsen kanssa, hän pysyy tietoisena siitä, mitä lapsi pelaa. Tällaiset pelikaverit kertovat saavansa tietoa lapsen pelaamista peleistä pelaamalla yhdessä heidän kanssaan.

Pelaaminen yhdessäolon vuoksi on pelikaveruuden muoto, jossa vanhempaa ei motivoi niinkään pelaaminen, vaan pelaamisen sosiaalisuus. Tällaiset pelikaveri-vanhemmat eivät itse välttämättä ole aktiivisia pelaajia tai eivät ole erityisen kiinnostuneita peleistä ja pelaamisesta.

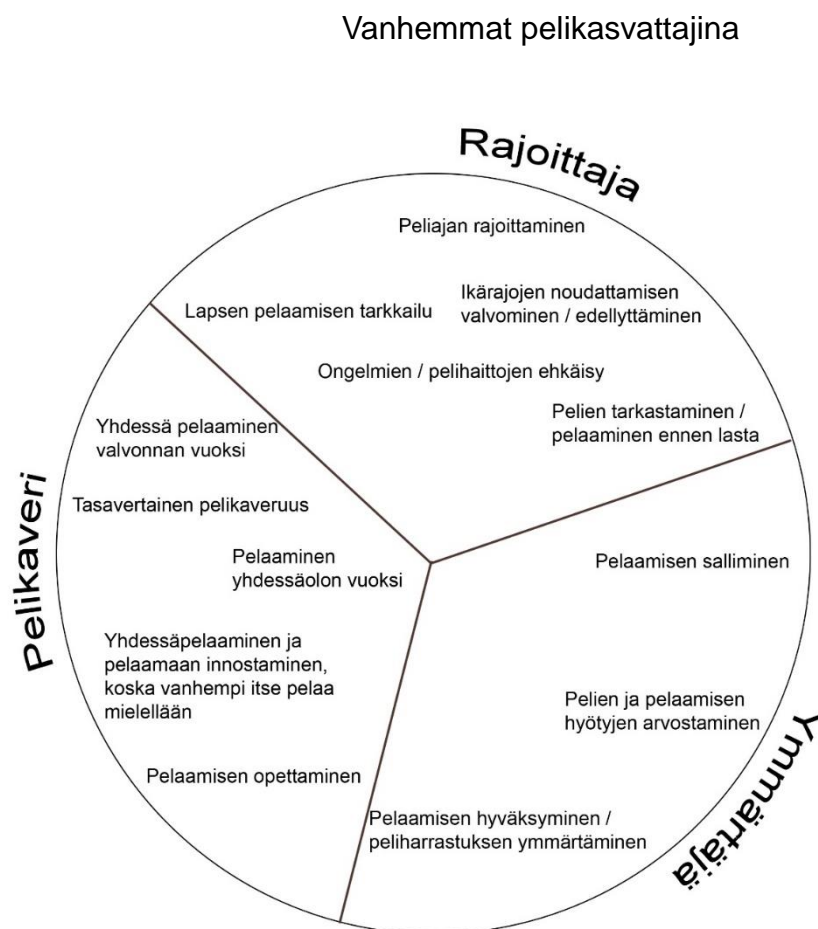
Yhdessä pelaaminen lapsen pyynnöstä edustaa pelikaveruus-vanhemmuutta, jossa pelataan yhdessä, koska pelaaminen on lapselle mieluisaa, vanhempi ymmärtää lapsen pelaamista ja haluaa osallistua siihen lapsen niin toivoessa.

Tasavertainen pelikaveruus on pelikaveruuden muoto, joka koskee vanhempia, jotka pitävät itse pelaamisesta, pelaavat mielellään yhdessä (myös toisten aikuisten kanssa) ja jotka pitävät myös lasta tasavertaisena pelikaverina.

Kaiken kaikkiaan on tärkeää huomata, että kaikki kolme pelikasvattajatyyppeä ovat sellaisia, joita voi toteuttaa erilaisin perustein. Jokaiseen tyyppiin kuuluu luokkia, jotka perustuvat aikuisen omiin intresseihin. Jokaiseen tyyppiin kuuluu myös lapsilähtöisiä

luokkia. Vaikka tämän tutkimuksen teoriaosassa, jossa esittelin pelikasvattajien tyypittelyn, olin sitä mieltä, että pelikaveruus olisi tavoiteltava kasvattajuuden muoto, olen tässä aineistotarkastelussa löytänyt siitäkin monenlaisia sovelluksia.

Aineistossani vastaajat kertovat siis pelikasvatuksesta monin erilaisin tavoin. Vastausten perusteella on mahdollista etsiä tekijöitä, joista pelikasvattajan kolme perustyyppiä muodostuvat. Yhteenvedon olen rakentanut seuraavan kuvion (kuvio 10). Kuvion kolme sektoria merkitsevät kolmea perustyyppiä: rajoittaja, ymmärtäjä ja pelikaveri. Jokaisesta sektorista voi löytää pelikasvattajatyypin luokkia, jotka kuvaavat toiminnan perusteluita ja motiiveja. Jokainen pelikasvattajatyypin voi perustua joko aikuisen omiin intresseihin tai lapsilähtöiseen ajatteluun. Hyvään pelikasvatukseen kuuluu kaikkien kolmen tyypin yhdistäminen pelisivistyksen kautta. Pidän aineistoni ja analyysini perusteella tavoiteltavana ottaa elementtejä jokaisesta pelikasvattajatyypistä.



Kuvio 10. Vanhemmat pelikasvattajina. Erilaisten tekijöiden sijoittuminen kolmen päätyypin alle.

5.1 Vanhemman pelaamisen määrä ja pelikasvattajuuden tyyppi

Edellä kerroin, kuinka eri pelikasvattajatyyppejen ominaisuuksia kuvaillaan kyselyvastauksissa ja millaisia alaluokkia kolmelle päätyypille voi vastauksista löytää. Seuraavassa kuvailen aineiston analyysiä, jonka avulla pyrin selvittämään sitä, kuinka eri tavoin itse pelaavat vanhemmat voisi sijoittaa pelikasvattaja-kuvioon. Analyysini perustuu erojen etsimiseen eri määriä pelaavien vanhempien vastausten välillä. Olen tarkastellut sekä monivalintakysymysten vastauksia että avoimia vastauksia. On tietenkin niin, että monet tekijät vaikuttavat vastauksiin. Vastaajan oman pelaamisen useuden lisäksi vastaajan sukupuoli tai lapsen ikä saattavat vaikuttaa vastauksiin. Tarkoitukseni on kuitenkin nimenomaan eritellä ja esitellä vastauksia tietyn muuttujan suhteen. On kuitenkin hyvä huomata, että vastaajat, jotka eivät koskaan pelaa digitaalisia pelejä, ovat kaikki naisia. Tällöin tuossa vastaajajoukossa yhdistyy kaksi selkeää muuttujaa, toisin kuin muissa joukoissa.

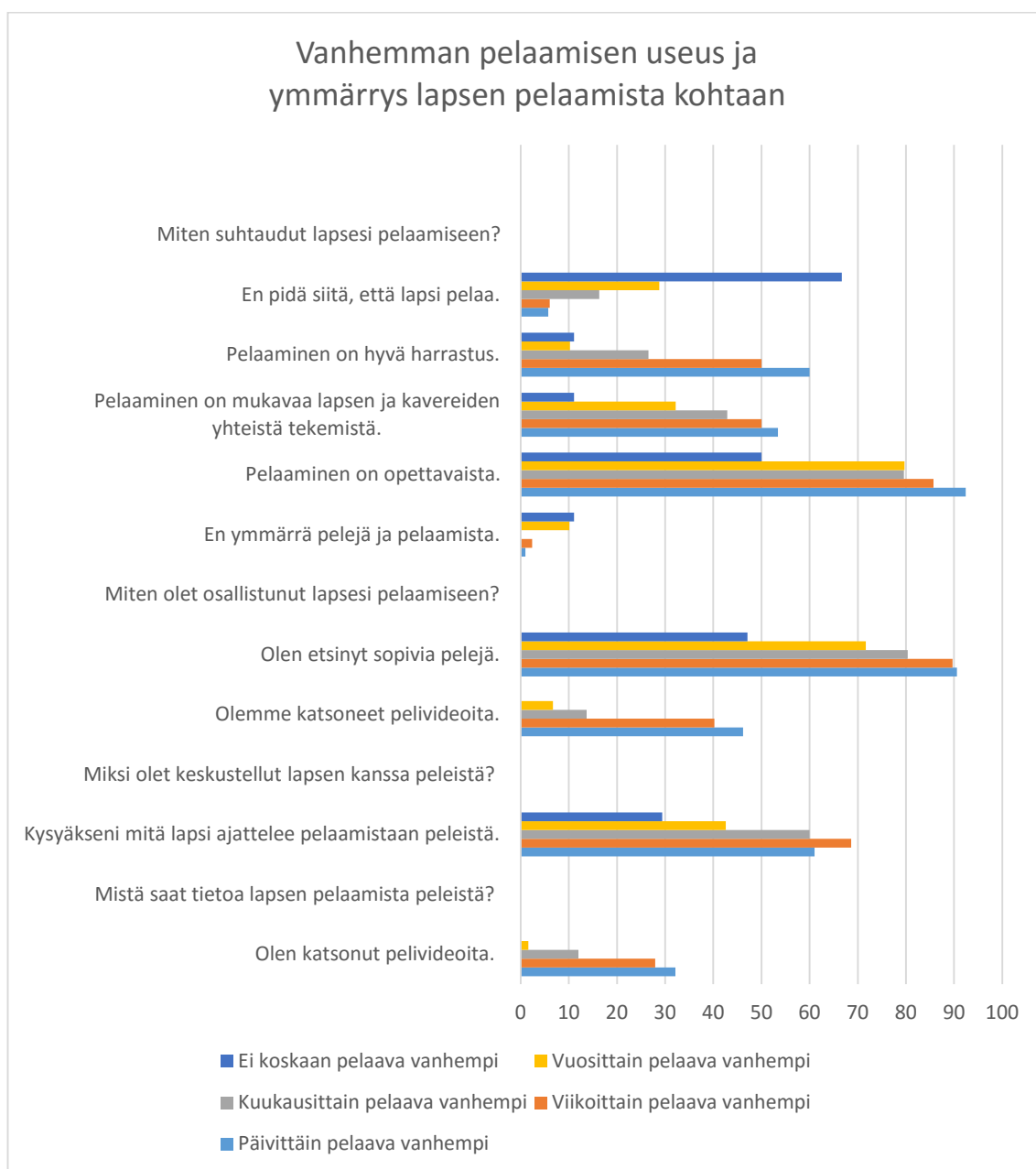
Eroja löytyy erityisesti kysymyksissä 15 *Milloin lapsesi pelaa digitaalisia pelejä?*, 16 *Miten määrittäisit lapsesi pelaamisen?*, 18 *Miten suhtaudut lapsesi pelaamiseen?*, 20 *Miten olet osallistunut lapsesi pelaamiseen?*, 27 *Mistä syistä olet keskustellut lapsen kanssa peleistä?*, 29 *Mistä saat tietoa niistä peleistä ja pelisisällöistä joita lapsesi pelaa?* ja 35 *Milloin pelaat yhdessä lapsesi kanssa?*. Erot koskevat erityisesti yhdessä pelaamista ja ymmärrystä. Rajoittamisesta näyttää olevat vastaajaryhmien välillä melko yhdenmukaisia vastauksia monivalintakysymyksissä. Yhdessäpelaamisen määrä on asia, joka näyttäisi korreloivan vanhemman oman pelaamisen määrän kanssa, mutta asia on käsitelty jo edellisessä luvussa.

Keskeiset monivalintakysymykset vastauksineen on listattu kolmessa seuraavassa kuviossa. Ensimmäinen kuvio käsittelee kysymyksiä, jotka kertovat mielestäni vastaajan ymmärryksestä pelejä ja pelaamista kohtaan. Toinen kuvio käsittelee kysymyksiä, jotka kertovat vanhemman ja lapsen yhdessäpelaamisesta. Kolmas kuvio sisältää tärkeimmät niistä kysymyksistä, jotka liittyvät pelaamisen rajoittamiseen.

5.1.1 Vanhemman ymmärrys pelejä ja pelaamista kohtaan

Ymmärryksestä tai sen puuttumisesta kertovat tässä näytteessä kysymykset *Miten suhtaudut lapsesi digipelaamiseen?*, *Miten olet osallistunut lapsesi pelaamiseen?*, *Miksi olet keskustellut lapsen kanssa peleistä?* sekä *Mistä saat tietoa lapsen pelaamista peleistä?*

(kuvio 11).



Kuvio 11. Lapsen pelaamisen ymmärtäminen eri määriä pelaavien vastaajien ryhmissä prosentteina ilmaistuna.

Selkein ero paljon ja vähän pelaavien vanhempien vastauksissa liittyy vastausvaihtoehtoon *En pidä siitä, että lapsi pelaa*. Ei koskaan pelaavista vanhemmista 67 % on valinnut tämän vastausvaihtoehdon. Vaihtoehdon valitseminen viittaa negatiiviseen ymmärrykseen, siis ymmärtämättömyyteen lapsen pelaamista kohtaan. Päivittäin pelaavista vanhemmista kyseisen vastausvaihtoehdon on valinnut 6 %. Samansuuntainen tulos liittyy myös vastausvaihtoehtoon *Pelaaminen on mielestäni hyvä*

harrastus, jota mieltä on yli puolet aktiivisesti pelaavista vanhemmista ja vain kymmenesosa vähän tai ei ollenkaan pelaavista vanhemmista. Ymmärrys peliharrastusta kohtaan liittyy siis vanhemman oman pelaamisen määrään. Ymmärrystä on sekin, että vanhempi ymmärtää niitä merkityksiä, joita peleillä ja pelaamisella on lapselle. Tätä kuvaa esimerkiksi vastausvaihtoehto *Pelaaminen on mukavaa lapsen ja kavereiden yhteistä tekemistä*. Kavereiden merkitys kasvaa lapsen iän myötä ja myös aineistossani tämä näkyy, kun verrataan eri ikäryhmien lapsia: 7–8-vuotiaiden vanhemmista yli 60 % pitää pelaamista mukavana lapsen ja kavereiden yhteisenä tekemisenä. 3–4-vuotiaiden vanhemmista vastausvaihtoehdon valitsi kolmannes vastaajista. Samaa teemaa sivusi kysymys, jossa vastaaja valitsi vaihtoehdoista ne, jotka sopivat omaan lapseen. Yksi vaihtoehdoista oli *Lapseni pelaa pelejä, joita kaveritkin pelaavat*. Kaikissa eri määriä pelaavien vanhempien ryhmissä tämän vaihtoehdon valitsi noin kolmannes vastaajista. Koska pelaaminen on paljolti myös sosiaalinen tapahtuma (etenkin paljon pelaavien vanhempien mielestä), liittyy pelaamisen kontekstiin myös pelien valinta siten, että pelaaminen ja pelit yhdistävät lapsia. Myös tässä lapsen ikä vaikuttaa oleellisesti. 3-vuotiaiden vanhemmista 13 % ilmoitti lapsen pelaavan pelejä joita kaveritkin pelaavat, 8-vuotiaiden vanhemmista 70 % vastasi samoin.

Monivalintakysymyksen vastausvaihtoehto *Pelaaminen on opettavaista* on yksi tapa osoittaa ymmärrystä pelejä ja pelaamista kohtaan. Tällöin ymmärrykseen yhdistyy ajatus peleistä ja pelaamisesta saataviin hyötyihin. Vähiten pelaavien joukosta puolet, eniten pelaavien joukosta yli 90 % oli sitä mieltä, että pelaaminen on opettavaista.

Vanhemman ymmärrys pelejä ja pelaamista kohtaan näkyy myös lapselle tarjottavien pelien valinnassa. Aktiivisesti pelaavista vanhemmista lähes 90 % on etsinyt lapselle sopivia pelejä ja siten osallistunut lapsen pelaamiseen. Avoimissa vastauksissa aihetta käsitellään paljon. Aktiiviset pelaajavanhemmat arvioivat pelien sopivuutta lapsille oman pelitietonsa perusteella.

Avoimissa vastauksissa ymmärrystä käsitellään eri näkökulmista. Vastausten jaottelua teemoittain on esitelty edellä. Seuraavaksi nostan muutaman esimerkin siitä, kuinka eri määriä pelaavat vanhemmat kertovat ymmärryksestä ja missä merkityksessä asiaa käsitellään.

Paljon pelaavan vanhemman ymmärrys pelejä kohtaan on peräisin omasta pelaamisesta.

Koska aktiivinen pelaaminen on tuottanut ymmärrystä pelejä ja pelaamista kohtaan, myös lapsen pelaaminen on ymmärrettävää ja hyväksyttävää. Esimerkkivastaus kuvastaa hyvin myös sitä, ettei yhdessäpelaaminen on paljon pelaavalle ymmärtäjävanhemmalle välttämättä ensisijainen lapsen pelaamista luonnehtiva seikka. Lapsi saa (halutessaan) pelata pienestä pitäen yksin.

Kummatkin vanhemmat pelaavan aktiivisesti sekä tietokone- että lauta,kortti, yms pelejä ja myös ymmärtävät niistä, joten lapsille (jonkin verran avustettu ja valvottu) pelaaminen on luontevaa. (M46-50, Pä, T3, Vk)

Harvemmin pelaavan vanhemman ymmärrys lapsen pelaamista kohtaan näkyy esimerkiksi siinä, että vanhempi osoittaa kiinnostusta lapsen pelaamia pelejä kohtaan pelaamalla itse samoja pelejä. Esimerkkivastauksen kirjoittaja kertoo myös keskustelewansa lapsen kanssa peleistä ymmärtääkseen paremmin pelejä ja pelaamista.

Menee yleensä niin, että jos tytölle ladataan joku uusi peli, joka vaikuttaa itsestäkin mukavalta, sitä tulee testattua. (M41-45, MKV, T8, Vk)

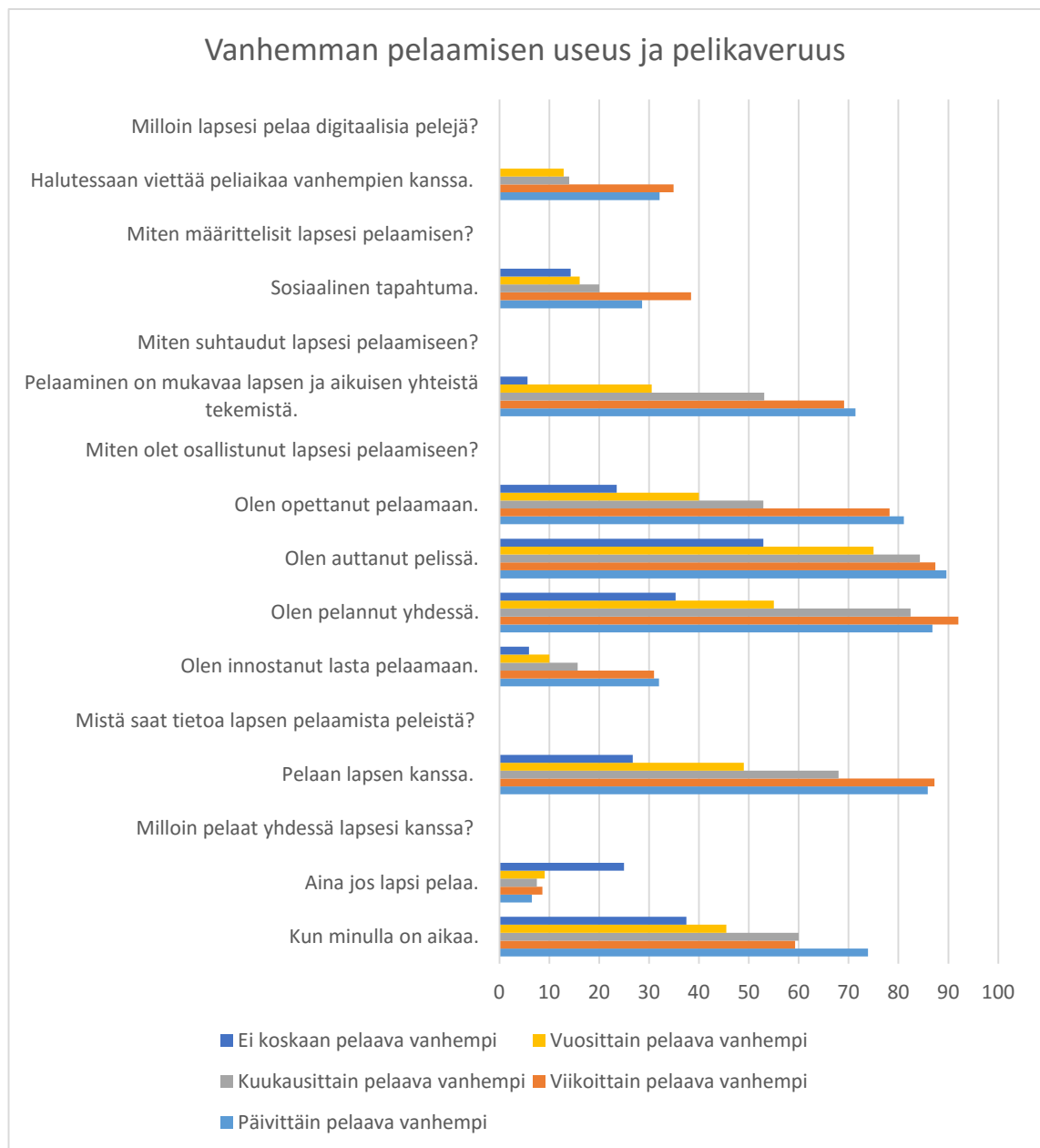
Kaikissa vanhempien ryhmässä suuri joukko vastaajista pitää pelaamista opettavaisena. Pelien ja pelaamisen ymmärtäminen ja myös salliminen juuri opettavaisuuden vuoksi näkyy erityisesti vähemmän itse pelaavien vanhempien avoimissa vastauksissa.

Pääasiassa lapsi pelaa eilaisia aikuisen valitsemia oppimispelejä. Äidinkieltä tai matematiikkaa. (N31-35, MKV, P5, Vk)

Yhteenvetona vanhempien ymmärryksestä pelejä ja pelaamista kohtaan voi todeta, että eniten pelaavat vanhemmat osoittavat ymmärtävänsä lapsen pelejä ja pelaamista parhaiten. Ymmärrys johtuu omasta pelitietämyksestä ja pelaajataustasta. Paljon pelaava vanhempi ymmärtää laajasti pelaamisen merkityksiä ja hyväksyy pelaamisen lapsen ajanvietteenä. Vähemmän pelaavat vanhemmat ymmärtävät pelien olevan hyödyllisiä ja siksi pelaaminen sallitaan lapselle. Useat vanhemmat pyrkivät lisäämään ymmärrystään seuraamalla lapsen pelaamista ja keskustelemalla lapsen kanssa peleistä.

5.1.2 Vanhemman ja lapsen yhdessäpelaaminen

Seuraavaksi analysoin monivalintakysymyksiä, jotka liittyvät lapsen ja vanhemman yhdessäpelaamiseen (kuvio 12).



Kuvio 12. Pelikaveruuden ilmeneminen eri määriä pelaavien vastaajien ryhmissä prosentteina ilmaistuna.

Ei koskaan pelaavista vanhemmista yksikään ei vastannut lapsen pelaavan digitaalisia pelejä halutessaan viettää peliaikaa vanhemman kanssa. Saman joukon vastaajista 25 % vastasi pelaavansa yhdessä lapsen kanssa aina jos lapsi pelaa. Muiden vastaajaryhmien kohdalla tämän vaihtoehdon oli valinnut alle 10 % vastaajista. Tästä päätän, että ei koskaan pelaavien vanhempien pelikaveruus on vahvasti aikuisen ehdoilla tapahtuvaa.

Samoin lapsen pelaaminen ylipäätään on aikuisen ehdoilla tapahtuvaa tekemistä. Vain pieni joukko (6 %) ei koskaan pelaavista vanhemmista on vastannut pelaamisen olevan mukavaa lapsen ja aikuisen yhteistä tekemistä.

Lapsen pelaamisen määrittelee sosiaalisesti tapahtumaksi useimmin viikoittain pelaava vanhempi. Samasta vastaajajoukosta 35 % vastaa lapsen pelaavan digitaalisia pelejä, kun lapsi haluaa viettää peliaikaa aikuisen kanssa. Viikoittain pelaavista vanhemmista 92 % on osallistunut lapsen pelaamiseen pelaamalla yhdessä lapsen kanssa. Prosenttiosuus on korkein eri määriä pelaavia vanhempia vertailtaessa. Samoin viikoittain pelaavista vanhemmista muita vastaajajoukkoja suurempi osuus kertoo saavansa tietoa lapsen pelaamista peleistä pelaamalla yhdessä lapsen kanssa.

Pelaamisen opettaminen ja pelaamaan innostaminen ovat aktiivisesti pelaavien vanhempien tapoja osallistua lapsen pelaamiseen. Vanhempien mallin ja omien harrastusten vaikutus lapsen vapaa-ajan harrastuksiin on todettu aiemmin muun muassa liikunnan (Haapala et al. 2015 ,7) ja musiikin (Vainikainen 2014, 21–22) saralla. Sama näyttää toteutuvan myös pelaamisen kohdalla: kun vanhempi harrastaa itse pelaamista, hän myös opettaa ja innostaa lasta pelaamaan ja ylipäätään osallistumaan itselle tuttuun harrastuskulttuuriin. Kaikkia vastaajajoukkoja yhdessä tarkasteltuna yhdessäpelaamisen tavoista lapsen auttaminen pelissä on eniten valintoja kerännyt vastausvaihtoehto. Ei koskaan pelaavista vanhemmista yli 50 % on osallistunut lapsen pelaamiseen auttamalla pelissä, päivittäin pelaavista vanhemmista 90 %.

Avoimissa vastauksissa pelikaveruutta kuvaillaan muun muassa erilaisten merkitysten kautta. Merkityksiä ovat esimerkiksi yhdessäolo, lapsen auttaminen ja opettaminen. Vastauksissa käsitellään niitä teemoja, joita monivalintakysymysten muodossa on edellisessä kuviossa esitelty. Toisaalta avoimissa vastauksissa kerrotaan paljon myös yhdessäpelaamisen muodosta, jota monivalintakysymyksissä ei käsitelty: lapsi katsoo kun vanhempi pelaa. Tästä yhdessäpelaamisen muodosta kertoivat erityisesti aktiiviset pelaajavanhemmat.

Lähinnä lapsi katsoo vierestä kun minä pelaan jotain peliä, ehkä sellaisia jotka ovat liian vaikeita hänelle. (N31-35, P6, V6)

Tarja Salokoski on väitöskirjassaan käsitellyt tätä yhdessäpelaamisen muotoa pohtien sitä,

miten aktiivisesti pelaava vanhempi saattaa altistaa lapsensa sopimattomille pelisisällöille salliessaan lapsen seurata omaa pelaamistaan (2005, 99). Tämän tutkielman luvussa 4.2.1 käy ilmi, että jotkut vanhemmat antavat lastensa seurata jopa ikärajalta 18 merkittyjä pelejä. Tällöin yhdessäpelaaminen ei välttämättä ole omiaan ehkäisemään pelihaittoja vaan päin vastoin vanhemman osallistuminen voi olla vaikuttamassa negatiivisesti lapseen.

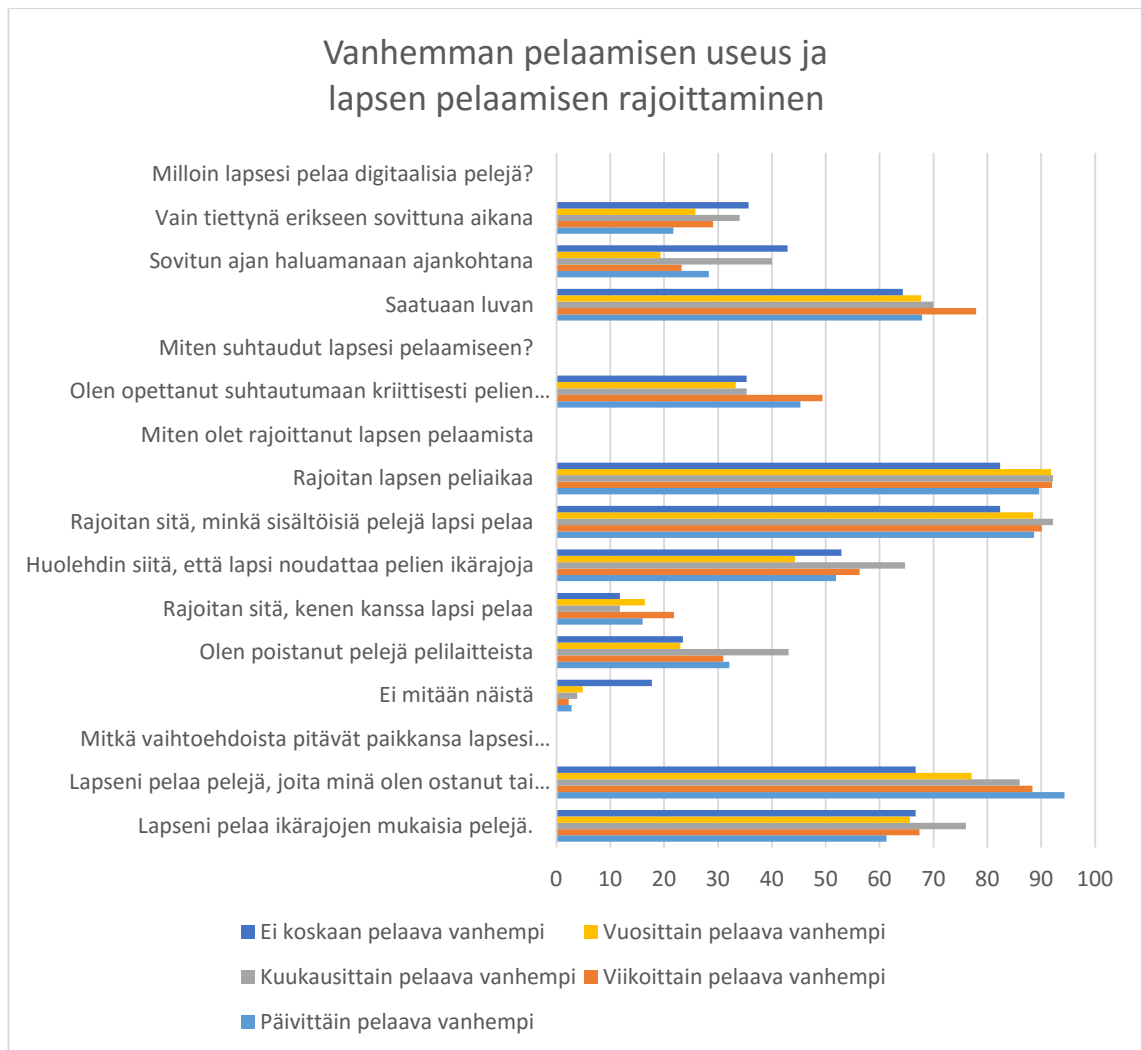
Lapsen auttamisesta kertovat kaikkien vastaajajoukkojen edustajat.

Itse olen pelannut pienestä pitäen ja lapsena oli aina tosi hienoa kun isä kerkesi pelaamaan kanssani, joten pyrin myös pelaamaan lasten kanssa. (M36-40, Vk, P4, Vk)

Autan joidenkin tablet-pelien kanssa vaikeissa osuuksissa, konsolipeleissä pelataan joskus monen pelaajaan moodissa. (M46-50, Pä, T4, Vk)

Lapsi ei pelaa koskaan yksin, aina aikuisen kanssa ja aikuisen valitsemia pelejä, yleensä aikuinen pelaa ja lapsi on mukana. (N31-35, Vk, P5, MKK)

Yhteenvetona lapsen ja vanhemman yhdessäpelaamisesta voidaan todeta, että vahvimmin yhdessäpelaamiseen ovat suuntautuneet ne vanhemmat, jotka pelaavat itse viikoittain. Tämä aktiivisten pelaajien joukko, joka ei kuitenkaan ole eniten itse pelaava osa vastaajista, pitää lapsen pelaamista sosiaalisena tapahtumana johon aikuinen itsekin mielellään osallistuu. Ei ollenkaan itse pelaavat vanhemmat muodostavat vastaajajoukon toisen ääripään. Heidän vastauksissa yhdessäpelaaminen näkyy erilaisena: pelikaveruus on valvonnan muoto ja toisaalta tapa saada lisää tietoa lapsen pelaamista peleistä.



Kuvio 13. Vanhemman tavat rajoittaa lapsen pelaamista eri määriä pelaavien vastaajien ryhmissä prosentteina ilmaistuna.

5.1.3 Lapsen pelaamisen rajoittaminen

Vastauksista löytyviä rajoittamista koskevia monivalintakysymyksissä ilmeneviä eroja on käsitelty luvussa 5.2.1. Erot ilmenevät selvimmin, kun vastaajajoukkoja yhdistellään ja käsitellään viiden sijasta kolmea joukkoa. Rajoittamisen suhteen vanhemman oman pelaamisen määrä ei ole kovin merkittävä muuttuja monivalintakysymysten vastauksissa. Eri määriä pelaavat vanhemmat rajoittavat 3–8-vuotiaiden lastensa pelaamista peliajan, pelisisältöjen ja pelien ikärajojen suhteen. Joitain eroja kuitenkin löytyy. Ei koskaan pelaavista vanhemmista 18 % vastasi rajoittamista koskevan monivalintakysymyksen kohdalla, ettei ole käyttänyt mitään vaihtoehtoissa mainittua rajoittamisen keinoa. Muissa vastaajaryhmissä alle 5 % vastasi samoin.

Avoimissa vastauksissa sen sijaan löytyy eroja, kun tarkastellaan sitä, millä tavoilla eri

määriä pelaavat vanhemmat kertovat lapsen pelaamisen rajoittamisesta. Erittelen alla vastauksia kolmen pelaamisen useuden perusteella jaetun ryhmän suhteen (kuvio 12).

Aktiivisesti pelaava vanhempi

Aktiivisesti pelaavien vanhempien – siis vähintään viikoittain pelaavien – avoimissa vastauksissa rajoittamista käsitellään kolmessakymmenessä vastauksessa. Neljäsatoista vastauksessa käsiteltiin peliaikaan liittyviä teemoja, kahdessatoista pelisisältöihin liittyviä teemoja ja kuudessa ikärajoja. Kahdessa vastauksessa todettiin, että peliaikaa ei rajoiteta, samoin kahdessa vastauksessa todettiin, että ikärajoja ei pidetä sitovina.

Erityisesti sisältöjen rajoittamista koskevat vastaukset olivat tyypillisiä nimenomaan aktiivisille pelaajavanhemmille. Muissa vastaajaryhmissä pelisisältöjen rajoittamisesta, tarkastamisesta ja valvomisesta ei kovin paljoa kerrottu. Tämä liittyy vanhemman omaan pelitietämykseen, joka selvästi on yhteydessä vanhemman omaan pelaamisen määrään.

Mielestäni pelaamiseen ja muutenkin tietokoneen/älypuhelimien ääressä kulutettua aikaa tulee kontrolloida tarkasti ja rajoittaa perustellusti. (M51-55, Vk, T6, Vk)

En ole juurikaan joutunut keinotekoisesti rajoittamaan lapseni pelaamista kunhan läksyt on tehty ja tämä tulee ajallaan syömään jne. (N36-40, Vk, T7, Pä)

Tottakai pelaamista myös rajoitetaan ihan samalla lailla kuin muitakin asioita tai harrastuksia (pitää nukkua, tehdä läksyt, siivota huone jne.) mutta pääasiallisesti lapsi saa pelata halutessaan kunhan kysyy luvan. (M36-40, Pä, P8, Pä)

Rajoitamme pelikerrat pariin kolmeen kertaan viikossa noin 15 - 25 minuutin sessioihin. Joskus hieman kauemminkin, jos pelaamme yhdessä. Pyrin lopettamaan pelin järkevään kohtaan (tallennuspaikka tai radan läpäisy), jolloin peliä saa jatkaa siitä, mihin viimeksi jäi, eikä pelaaminen keskeydy liiaksi. (M31-35, Vk, P5, Vk)

Rajoittamista on näissä vastauksissa perusteltu siten, että pelaaminen on hyväksyttävää ja rajoittaminen tulee kysymykseen vain, jos muut velvollisuudet kärsivät pelaamisesta.

Rajoittaminen on paljon pelaavien vanhempien vastauksissa peliajan rajoittamista pelaamista ymmärtävällä tavalla. Muutamassa vastauksessa peliajan rajoittaminen merkitsi sitä, että lapsi ei saa pelata pelejä tiettyinä aikoina, esimerkiksi aamulla ennen kouluun lähtöä ja illalla sovitun kellonajan jälkeen. Pelisisältöjen rajoittaminen puolestaan perustuu vanhemman omaan pelitietämykseen. Kukaan vastaajista ei kertonut valitsevansa lapselle pelejä arvostelujen tai suositusten perusteella. Sen sijaan lapselle annetaan vanhemman itse kokeilemia, testaamia ja hyväksi havaitsemia pelejä. Useissa aktiivisesti pelaavien vanhempien vastauksissa todettiin vanhemman tarkastavan pelin sisällön ennen kuin lapsi saa pelata kyseistä peliä. Aktiivisesti pelaavat ja hyvin pelejä tuntevat vanhemmat rajoittavat lapsen pelejä myös esimerkiksi peleihin sisältyvien mikromaksujen vuoksi.

Satunnaisesti – siis kuukausittain – pelaavien vanhempien avoimissa vastauksissa rajoittamista käsiteltiin kahdeksassa vastauksessa. Näissä vastauksissa käsiteltiin lähinnä peliajan rajoittamista ja sitä, että aikuinen päättää, kauanko lapsi saa pelata.

Peliajan rajoittamisessa täytyy kyllä niidenkin kanssa olla tarkka. Pelit imaisevat mukaansa niin, että ulkoilu tai vapaa leikki voisi jäädä väliin. (N41-45, MKK, T6, Vk)

Pelaaminen varsin ok, kunha se on rajoitettua ja valvottua. (M36-40, MKK, P4, MKK)

Harvoin tai ei ollenkaan pelaavien vanhempien avoimissa vastauksissa rajoittamista käsitellään seitsemässä vastauksessa. Rajoittaminen koskee lähinnä peliajan rajoittamista. Näissä vastauksissa puhutaan rajoittamisen tärkeydestä ja täsmällisyydestä.

Peliaikaa (ja ruutuaika ylipäättään) on vaikea rajoittaa koska aiheuttaa usein kiukunpuuskan. Silti pidämme rajat ja jos tulee kiukkua niin pädi jää "jäähyllle".(N26-30, E, T4, Vk)

Pelaamista on ollut pakko rajoittaa, muuten leikit meinaavat vallan jäädä. Viikossa on siksi myös pelittömiä päiviä. ... Uskon että liika digitaalisten pelien pelaaminen on haitallista. (N31-35, MKV, P8, Vk)

Harvoin pelaavien vanhempien rajoittaminen on haittojen välttämistä. Mainittu haitta on esimerkiksi ongelmallinen käytös sekä muiden leikkien tai puuhien jääminen liian vähälle. Vastauksissa käytettiin myös ilmaisua ”ikätasolle sopiva peli”. On vaikea arvioida millä mittarilla vanhempi tulkitsee pelin olevan lapsen ikätasolle sopiva. Oletan, että tällöin pelille asetettu ikäraja ei ole rajoittamisen ensisijainen väline, vaan vanhempi vertaa pelin sisältöä suhteessa oman lapsen taitoihin ja myös siihen, millaista sisältöä arvelee lapsen pystyvän käsittelemään.

6. LOPUKSI

6.1 Yhdistävä ja erottava digitaalinen pelaaminen

Tässä pro gradussa olen tutkinut digitaalista pelaamista 3–8-vuotiaiden suomalaislasten perheissä. Tarkoitukseni ei ollut saada vastauksia, joita voisi yleistää koskemaan kaikkia perheitä. Yleistettävyys olisi mahdotonta vastaajamäärän ja vastaajien valikoitumisen takia. Tarkoitukseni oli saada selville jotain nimenomaan niistä henkilöistä, jotka kyselyyn vastasivat, sekä heidän vastauksissa käsittelemistään lapsista. Jaottelin vastaajia erilaisiin kategorioihin ja tarkastelin erilaisten taustamuuttujien vaikutusta vastauksiin.

Johdannossa esittelemäni päätutkimuskysymyksenäni oli: ”Millä tavoin 3–8-vuotiaiden lasten vanhemmat osallistuvat ja suhtautuvat lasten pelaamiseen?”. Alakysymyksiä olivat: ”Millaista digipelaaminen on 3–8-vuotiaiden lasten perheissä?”, ”Millaisia pelikasvattajatyyppejä vanhemmille tarjotaan ja miten eri tyypit näkyvät aineistossani?” sekä ”Millaiset tekijät vaikuttavat siihen, miten vanhempi suhtautuu lapsen pelaamiseen?”.

Päätutkimuskysymys koski siis vanhempien suhtautumista ja osallistumista lasten pelaamiseen. Aineistoni 3–8-vuotiaiden suomalaislasten vanhemmat osallistuvat lasten pelaamiseen monin tavoin. Ilmeisin osallistumisen muoto on se, että vanhempi pelaa yhdessä lapsen kanssa. Näin kertoi tekevänsä 79 % vastaajista. Yhdessä pelaaminen ei kuitenkaan ollut suosituin pelaamiseen osallistumisen muoto. Tutkielmassani kävi selvästi ilmi, että tyypillinen tapa osallistua on katsoa kun toinen pelaa. Osallistumista koskevassa monivalintakysymyksessä lapsen pelaamisen katselu oli suosituin vastausvaihtoehto: 90 % vastaajista oli valinnut sen. Kyselyn yhdeksi loistavaksi piirteeksi aloittelevan tutkijan kannalta osoittautui se, että ”kysely täydentää itse itseään”. Tarkoitin sitä, että vastaajat antavat sellaistaakin tietoa, mitä tutkija ei ole osannut tai oivaltanut kysyä. Vastaajat lisäsivät avoimissa vastauskentissä pelaamisen katseluun myös toisen puolen: lapsi katsoo kun aikuinen pelaa. Kolmas suosittu lapsen pelaamiseen osallistumisen tapa on lapsen auttaminen ja neuvominen (84 % vastaajista). Neljänneksi suosituin osallistumisen tapa on etsiä lapselle sopivia pelejä (83 % vastaajista). Osallistumista ja sen tapoja määrittää osin suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen. Suhtautumiseen puolestaan näyttävät vaikuttavan sekä vastaajan sukupuoli että vastaajan oma aktiivisuus pelaajana. Kaikista vastaajista 84 % oli valinnut lapsen pelaamiseen suhtautumista kartoittavassa monivalintakysymyksessä vaihtoehdon ”Pelaaminen on opettavaista”. 57 % vastaajista oli valinnut vaihtoehdon ”Pelaaminen on mukavaa lapsen

ja aikuisen yhteistä tekemistä”. 40 % oli valinnut vaihtoehdon ”Pelaaminen on hyvä harrastus. Pelaamisen opettavaisuus on yleisin valittu vastausvaihtoehto kaikissa vastaajaryhmissä. Muiden vastausten kohdalla erilaisten vastaajaryhmien kesken löytyy suurtakin hajontaa. Kun vastaajat jaetaan miehiin ja naisiin, huomataan, että miehet ovat selvästi useammin valinneet pelaamisen olevan mukavaa lapsen ja aikuisen yhteistä tekemistä (M 74 %, N 43 %). Vielä suurempi ero löytyy vaihtoehdon ”Pelaaminen on mukava harrastus kohdalla (M 63 %, N 22 %). ”En pidä siitä, että lapsi pelaa” vastasi 4 % miehistä ja 35 % naisista. Kun vastaukset jaetaan vastaajan pelaamisen määrän suhteen löytyy myös suuria eroavaisuuksia. Mitä harvemmin vanhempi itse pelaa, sitä suuremmalla todennäköisyydellä vastausvaihtoehdoksi on valittu ”En pidä siitä että lapsi pelaa”. Toisaalta esimerkiksi pelaamisen pitäminen hyvänä harrastuksena on sitä todennäköisempää, mitä enemmän vastaaja itse pelaa. Samoin pelaamisen pitäminen mukavana lapsen ja aikuisen yhteisenä tekemisenä on sitä todennäköisempää, mitä enemmän vastaaja itse pelaa. Vaikka sukupuolten välillä ei ollut mainittavaa eroa pelaamisen opettavaisena pitämisessä, vastaajan pelaamisen määrä vaikuttaa huomattavasti tähänkin. Vähiten itse pelaavista vanhemmista pelaamista pitää opettavaisena 50 %, eniten pelaavista 92 %. Päätelen suhtautumisen lapsen pelaamiseen siis heijastelevan suhtautumista omaan pelaamiseen.

Käsittelin pelaamiseen osallistumista ja suhtautumista myös rajoittamisen näkökulmasta. Myös tässä teemassa vastaajia oli mahdollista jakaa huomattavasti toisistaan poikkeaviin ryhmiin sekä sukupuolen että pelaamisen määrän suhteen. Naisten vastauksissa korostui ikärajojen noudattaminen rajoittamisen muotona. Ehkä kiinnostavimmat tulokset löytyivät, kun vertasin lapsen pelaamisen rajoittamista eri määriä pelaavien vanhempien vastausten kesken. Vähiten sekä peliaikaa että pelisisältöjä rajoittavat ne vanhemmat, jotka eivät itse pelaa koskaan ja ne, jotka pelaavat päivittäin. Ikärajojen noudattamisesta huolehtivat todennäköisimmin vanhemmat, jotka pelaavat itse muutaman kerran kuukaudessa (65 %). Vertailun vuoksi: päivittäin pelaavista ikärajojen noudattamisesta huolehtii 52 %, ei koskaan pelaavista 53 %. Avointen vastausten perusteella monet aktiivisesti pelaavat vanhemmat kokevat pystyvänsä itse arvioimaan pelien sopivuutta lapsille, eikä ikärajamerkintöjä tällöin koeta ehdottomiksi ohjeiksi. Ei koskaan pelaavien kohdalla kyse on puolestaan tietämättömyydestä: lapsen pelaamisen rajoittaminen on joko vaikeaa tai asiaa ei edes tule ajatelleeksi, kun pelien maailma on itselle vieras.

3–8-vuotiaiden lasten perheissä pelataan paljon. Kyselyvastaajista vain alle 6 % ei pelaa

koskaan. Päivittäin pelaavia vastaajista oli 33 %. Päivittäin pelaavien joukko oli suurin vastaajaryhmä pelaamisen määrän suhteen tarkasteltuna. Vastaajien lapsista vain 2 % ei pelaa koskaan. Suurin joukko (52 %) kuuluu viikoittain pelaaviin. Päivittäin pelaavia lapsia oli 28 %. Paitsi että vanhemman suhtautuminen omaan pelaamiseen todennäköisesti vaikuttaa lapsen pelaamiseen suhtautumiseen, myös pelaamisen tavat ”periytyvät”. Ne vastaajat, jotka ilmoittivat pelaavansa pelikonsolilla, ilmoittivat todennäköisimmin myös lapsen pelaavan pelikonsolilla. Samoin tietokoneella pelaavien vanhempien lapsista pelaa tietokoneella suurempi osa, kuin niiden vanhempien lapsista, jotka eivät itse pelaa tietokoneella. Tabletilla pelaavien vanhempien lapsista yli 91 % pelaa tabletilla. Vertailun vuoksi: jos vanhempi ei itse pelaa tabletilla, lapsista alle 70 % pelaa tabletilla. Päättelen tämän johtuvan ainakin osittan siitä, että 3–8-vuotiaille lapsille ei vielä osteta omia tabletteja, tietokoneita tai pelikonsoleita, vaan lapset saavat pelata kyseisillä laitteilla, jos perheen aikuisella sellainen on.

Tutkimuksen tekeminen oli innostava prosessi. Pelikasvattajatyypit, jotka muodostin kirjallisuuden pohjalta (luku 3), olivat hyvä pohja kyselyn luomiselle ja tyyppien avulla myös kyselyaineiston analyysi lähti melko nopeasti liikkeelle. Tyypittely auttoi tutkimuskysymysten ohella pitämään suuntaa tutkimuksen edetessä. Nimesin erilaisia piirteitä sisältävät pelikasvattajatyypit *rajoittajaksi*, *ymmärtäjäksi* ja *pelikaveriksi*. Kyselyä laatiessani ja pelikasvattajatyyppejä nimetessäni ajattelin, että pelikaveri olisi jokaisen kasvattajan ihannetyyppi. Aineistoa analysoidessani tärkein pelikaveruutta koskeva löytö oli mielestäni se, että yhteisen pelaamisen motiivina voivat olla monenlaiset seikat. Joku pelaa lapsensa kanssa vahtiakseen tämän tekemisiä, toinen opettaakseen lapselle pelejä. Vain osassa tapauksista yhdessä pelaamisen syynä oli halu viettää aikaa yhdessä. Kirjallisuuden pohjalta muodostettujen tyyppien testaaminen aineiston avulla on vedetty yhteen kuviossa 10. Lopputuloksena huomasin, että ihanteellinen pelikasvattaja sisältää elementtejä jokaisesta perustyyppistä. Tyyppinimeä tärkeämpää on toiminnan motiivi.

Aineistoa analysoidessani huomasin, että digitaalinen pelaaminen sekä erottaa että yhdistää perheenjäseniä. Vastauksissa käsiteltiin kaikkia vaihtoehtoja:

- Aktiivisesti pelaava vastaaja kertoo, että puoliso ei ymmärrä hänen peliharrastustaan.
- Aktiivisesti pelaava vastaaja kertoo, että pelaaminen on yhteinen harrastus puolison kanssa.
- Vastaaja, joka ei koskana pelaa yksin, pelaa kuitenkin lapsen kanssa.

- Aktiivisesti itse pelaava vastaaja ei koskaan pelaa yhdessä lapsen kanssa.
- Ei koskaan itse pelaava vanhempi ei pidä lapsen pelaamista hyvänä asiana.
- Aktiivisesti itse pelaava vastaaja pitää pelaamista mukavana yhteisenä puuhana lapsen kanssa.

Digitaalisissa peleissä on kaikesta tämän tutkimusprosessin varrella lukemastani päätellen potentiaalia kasvaa uudeksi leirinuotioksi, jonka äärelle eri sukupolvet kerääntyvät viettämään aikaa yhdessä, jakamaan tarinoita ja saamaan yhteisiä kokemuksia. Vanhemman kokemusta tarvitaan, ettei nuorempi sukupolvi polta sormiaan. Lasten intoa ja innovatiivisuutta tarvitaan, että uusia yhteisiä leikkejä ja pelejä keksitään. Tuli on jo viritelty. Vanhemman suhtautuminen vaikuttaa voimakkaasti siihen, millainen kokemus lapselle syntyy sinisenä loimottavasta ruudusta. Onko se aikuisten kokoontumispaikka, lasten leikkikenttä vai kaikkien yhteinen tila ja taikapiiri⁴?

6.2 Tutkimuksen arviointi

Tämän tutkimuksen tekeminen kesti lukuvuoden verran. Alkuperäisistä ajatuksista vain harva päätyi lopulliseen tekstiin. Tutkimuksen tekeminen on todella prosessi.

Aineistoa analysoidessani mietin useaan kertaan, että jokin lomakkeen kysymys olisi voinut olla toisenlainen. Vastausten lukeminen herätti uusia mielenkiintoisia ajatuksia, joista olisi tehnyt mieli ottaa selvää. Onneksi kuitenkin kyseessä oli valmis aineisto, jota ei enää analyysivaiheessa voinut kasvattaa. Muuten olisi todennäköisesti työn rajaaminen käynyt entistäkin hankalammaksi. Avoimia vastauksia kertyi enemmän kuin odotin. Koska arvelin, etteivät vastaajat ole innokkaita kirjoittamaan avoimia vastauksia, en lisännyt vapaan sanan kenttää jokaisen lomakkeen kysymyksen perään. Jos tekisin kyselyn uudelleen, todennäköisesti tekisin tämän asian toisin.

Kun tutkimuksen toteuttamiseen liittyy internet aineistonkeruun välineenä, nostetaan usein esille mahdolliset tutkimuseettiset ongelmat. Mielestäni oman tutkimukseni tapauksessa ongelmia ei ollut, koska vastaaja sai halutessaan vastata nimettömänä (ja joka tapauksessa ainoa selvä tunnistetieto, jonka vastaaja saattoi jättää, oli sähköpostiosoite) ja vastaaja sai jättää vastaamatta mihin tahansa kysymykseen. Koska kyselylomakkeen

⁴ Historioitsija, leikkitutkija Johan Huizingan käyttämä ajatus leikkipiiristä / taikapiiristä, joka kuvaa leikkiä tilallis-ajallisena ilmiönä erillään tavallisesta arjesta, mutta kuitenkin siihen kuuluvana osana (Huizinga 1984, 19-21).

johdannossa ei luvattu säilyttää vastauksia siten, ettei niitä voida yhdistää vastaajan omiin tietoihin, olen tallentanut vastaukset sähköpostiosoitteineen. Tutkimusetiikkaa jouduin pohtimaan erityisesti siinä vaiheessa, kun toinen tutkija ilmoitti olevansa kiinnostunut tutkimaan keräämääni aineistoa. Kyselyn alussa oli lause: ”Kyselyvastaukset talletetaan myös mahdollisia lisätutkimuksia varten.” Koska kyselyn johdannossa ei erikseen mainita, että vastaukset jäävät vain omaan käyttööni, katson, että saatuani oman työni valmiiksi voin luovuttaa vastaukset toisen tutkijan tarkasteltavaksi.

Pidän yhtenä tärkeimmistä työn tuloksista omaa oppimisprosessiani. Totesin johdannossa, että pidän omaa oppimista yhtenä työn tavoitteena. Tämä tavoite täyttyi ja jopa ylittyi. Koko prosessi oli alusta loppuun asti oppimiskokemus. Aiempiin tutkimuksiin tutustuminen oli valtavan opettavaista. Menetelmäkirjallisuuden lukeminen oli suurelta osin uuden opettelemista. Kyselyn laatiminen oli uusi aluevaltaus – ja kyselyn julkaiseminen oli suorastaan jännittävää. Sekä aineiston analysoiminen että tämän pro gradu -tekstin kirjoittaminen olivat molemmat antoisia ja innostavia rupeamia. Toivoin erityisesti oppivani aineiston analyysiin liittyviä menetelmiä ja kyselyvastausten analyysiin liittyen niin varmasti tapahtuikin.

Erityisesti vastaajien taustatietojen (etenkin pelaamisen määrä) yhdistäminen muihin vastauksiin on varmasti osin kyseenalainen ratkaisu siksi, että ei koskaan pelaavien ryhmässä kaikki vastaajat olivat naisia. Tällöin on mahdotonta tietää, mikä osa vastauksista riippuu sukupuolesta, mikä pelaamattomuudesta. Toisaalta myös muiden korrelaatioiden esittämiset perustuvat ainoastaan käytettävissä olevaan tietoon vastaajista. Pidän tutkimuksen tätä osaa lähinnä aineistonkäsittelyharjoituksena ja taulukoiden laatimisen opetteluna. Ja on tärkeää pitää mielessä, että vertaamalla pelaamisen määrää tai vastaajan sukupuolta muihin vastauksiin ei voida lausua yleistettäviä tulintoja. Korrelaatiot ovat luettavissa vain käytössäni olleesta aineistosta eivätkä johtopäätökset siksi sopisi välttämättä toisenlaiseen vastaajajoukkoon.

Aineiston valikoitumisen suhteen on myös mahdollista pohtia sitä, olivatko tietotekniikka-aiheisilta foorumeilta löytyneet vastaajat – joista suuri osa oli miehiä – kenties keskiverto miehiä aktiivisempia pelaajia. Mikäli miesvastaajien joukko olisi kerätty jostain muualta, olisivat vastaukset voineet olla toisenlaisia. Ajattelen kuitenkin niin, että sain mitä halusin, kuin sain eri määriä pelaavia vanhempia vastaajiksi. Vastaajien pelaamisen määrä, kuten mikään muukaan tutkimukseni osa, ei ole

yleistettävissä vaan koskee ainoastaan käsittelemääni vastaajajoukkoa.

Aineiston käsittelyn suhteen uskoisin pääseväni samoihin tuloksiin, jos tekisin saman työn uudelleen. Mutta kaiken oppimani jälkeen voin myös todeta, että tekisin monta asiaa toisella tavalla, ja pääsisin maaliin ehkä hiukan lyhyemmän kiertotien jälkeen. Muutaman hyödyllisen neuvon sain tutkielman kirjoitusvaiheessa. Ensimmäinen oli hajanaisten ajatusten kerääminen erilliseen tekstitiedostoon. Kun kirjoitusprosessi toisinaan tuntui takkuavan, sai satunnaisista ajatuksista usein jonkun idean, jota oli mahdollista lähteä työstämään. Toinen hyvä ohje oli ”neljä tuntia tai neljä sivua” -kaava. Niinä päivinä, kun pystyin keskittymään tämän työn tekemiseen, pyrin työskentelemään neljä tuntia tehokkaasti. Ja sopimukseen kuului lupaus siitä, että mikäli tekstiä saa tuotettua neljä sivua, on mahdollista lopettaa kirjoittaminen ennen määräajan umpeutumista. Tästä palkinnosta en kertaakaan päässyt nauttimaan.

6.3 Level up – jatkotutkimuksen aiheita

Tämä tutkimusaihe on koko tutkimusprosessin ajan herättänyt ajatuksia uusista tutkimuskohteista. Ideoita on noussut niin kyselyvastauksista kuin prosessin aikana julkaistuista uusista digipelaamista koskevista tutkimuksista. Muutama suurempi aihekokonaisuus näyttäisi edelleen olevan kartoittamatta – ja niihin olisi mielenkiintoista tarttua. Pienten lasten pelaamista koskeva tutkimus on tähän asti tehty lähinnä aikuisen kertomana. Niin myös oma työni. Seuraava askel olisi saada lasten ääni kuuluviin. Erityisen mielenkiintoista olisi vertailla lasten kertomuksia omasta pelaamisestaan toisille lapsille ja omille vanhemmilleen. Toinen kiinnostava teema, jota lyhyesti tässäkin työssä käsitelin, on vuorovaikutustilanteet pelaamisen yhteydessä. Aihe on laaja ja mahdollistaisi monenlaisten näkökulmien hyödyntämisen. Pelitilanteiden vuorovaikutuksen tutkimisella voisi mahdollisesti päästä perinteisestä perhehierarkiasta poikkeavan asetelman äärelle: vuorovaikutustilanteisiin, joissa lapsi neuvoo vanhempansa.

Oma mielenkiinto digitaalisen pelaamisen tutkimista kohtaan on säilynyt ehkä osin aiheen laajuuden vuoksi. Tässä työssä on ollut mahdollista käsitellä varsin rajattua aineistoa vain muutamasta näkökulmasta. Digitaaliset pelit muuttuvat ja kehittyvät koko ajan. Pelaamisen tavat muuttuvat. Niinpä jokainen tutkimus on mahdollisesti jo ilmestyessään vanha. Tämä pro gradu -tutkielma kertoo jotain muutamasta sadasta suomalaisperheestä ja pelaamisesta näissä perheissä vuonna 2015. Todennäköisesti jo

muutaman vuoden päästä samat vastaajat vastaisivat kysymyksiin eri tavalla. Siksi digitaalisen kulttuurin tutkimus onkin mielenkiintoista ja tarpeellista: on mahdollista rakentaa pysäytetty kuva yhdestä hetkestä, joka muuten pian unohtuisi.

LÄHTEET

Kaikki internet-osoitteet tarkastettu 26.8.2015

Aineisto

Digitaalinen pelaaminen 3–8-vuotiaiden lasten perheissä. Webropol-ohjelmalla toteutettu verkkokysely. Vastaukset (327 kpl) tutkijan hallussa.

Tutkimuskirjallisuus

Ahonen, Jukka, Hirschovits-Gerz, Tanja, Tammi, Tuukka: *Peli, persoona vai tilanne? Rahapeliongelmaisia koskevat tyypittelyt tutkimuskirjallisuudessa ja arjen hoitotyössä.* Sosiaalipoliittisen yhdistyksen ja Sosiaalityön tutkimuksen aikakauslehti Janus, 3/2012.

Caillois, Roger: *Man, play and games.* Translation: Barash, Meyer. University of Illinois Press, 2001.

Crawford, Chris: *The Art Of Computer Game Design.* Osborne/McGrawhill. Berkeley, USA, 1984.

Cupore (Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö): *Selvitys huoltajien kuvaohjelmien ikärajoihin liittyvästä tietoudesta sekä ikärajojen noudattamisesta perheissä.* 2014.

<http://www.cupore.fi/documents/Selvitysikarajatietoisuudesta2014.pdf>

Ermi, Laura, Mäyrä, Frans: *Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu.* Tampereen yliopisto, 2014.

https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Ermi, Laura, Heliö, Satu, Mäyrä, Frans: *Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima.* Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus, Helsinki, 2005a.

Ermi, Laura, Heliö, Satu, Mäyrä, Frans: *Mediakasvu ja pelaamisen hallinta.* Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus, Helsinki, 2005b.

Ermi, Laura, Heliö, Satu, Mäyrä Frans: *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6, 2004.

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/95144-5939-3.pdf?sequence=1>

Haapala, Henna, Kantomaa, Marko, Rajala, Katja, Tammelin, Tuija: *Liikunnan edistäminen lapsilla ja nuorilla – liikuntaan vaikuttavat tekijät ja liikuntainterventioiden vaikutukset*. LIKES-tutkimuskeskus. Nuori Suomi ry, 2010

http://www.researchgate.net/profile/Tuija_Tammelin/publication/264886137_Liikunnan_edistminen_lapsilla_ja_nuorilla_liikuntaan_vaikuttavat_tekijt_ja_liikuntainterventioiden_vaikutukset_LIKES-tutkimuskeskus/links/53ff72b70cf24c81027d9ce9.pdf

Happo, Hanna: *Turvallinen pelaaminen – Miksi pelaamista rajoitetaan?* Teoksessa *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin*. Toim. Pentikäinen, Antti, Ruhala, Anu, Niinistö, Hanna, Olkkonen, Riku, Ruddock, Elina. Mediakasvatusseura Metka Ry, Helsinki, 2014. <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa4-netti01.pdf>

Harviainen, J. Tuomas, Meriläinen, Mikko, Tossavainen, Tommi: *Pelikasvattajan käsikirja*. Tammerprint Oy, Tampere, 2014.

Heikkilä, Tarja: *Tilastollinen tutkimus*. Edita Prima Oy, Helsinki, 2004.

Helin, Sari: *Laiskojen vanhempien lapset pelaavat eniten*. Blogikirjoitus Yle:n verkkosivuilla 7.1.2015.

http://yle.fi/uutiset/sari_helin_laiskojen_vanhempien_lapset_pelaavat_eniten/7722432

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko, Sajavaara, Paula: *Tutki ja kirjoita*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki, 2013.

Hirvonen, Riikka: *Lasten mediankäytöt ja kotien mediakasvatus lasten kertomina*. Teoksessa *Lasten mediabarometri 2011*. Teoksessa *Lasten mediabarometri 2011: 7-11-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta*. Toim. Pääjärvi, Saara. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012. Mediakasvatusseura ry, Helsinki, 2012.

<http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/ISBN978-952-67693-1-8.pdf>

Holopainen, Martti, Pulkkinen, Pekka: *Tilastolliset menetelmät*. Sanoma Pro Oy, Helsinki, 2013.

Huizinga, Johan: *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Käännös Salomaa, Sirkka. 3. painos. WSOY, Helsinki, 1984.

Infosolutions Group 2010 PopCap Social Gaming Research Results.
http://www.infosolutionsgroup.com/2010_popcap_social_gaming_research_results.pdf

Jallinoja, Riitta: *Perhe yhdessä vapaa-aikana*. Teoksessa *Suomalainen vapaa-aika*, toimittanut Liikkanen, Mirja. Gaudeamus Helsinki University Press, Helsinki, 2009.

Jarasto, Pirkko, Sinervo, Nina: *Kouluikäisen lapsen maailma*. Gummerus, Jyväskylä, 1998.

Kaipainen, Kirsikka, Kallio, Kirsi Pauliina, Mäyrä, Frans: *Gaming Nation? Piloting the International Study on Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. 2007.

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1>

Kangas, Sonja: *Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toim. Suominen, Jaakko et al. Tampereen yliopisto, 2009.

<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-05.pdf>

Kalliala, Marjatta: *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Gaudeamus, Helsinki, 1999.

Kallio, Kirsi Pauliina, Mäyrä, Frans, Kaipainen, Kirsikka: *Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa*. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toim. Suominen, Jaakko et al. Tampereen yliopisto, 2009.
www.pelitutkimus.fi

Kapp, Jutta: *Silta yli digitaalisen kuilun. Sosiokulttuurinen innostaminen tietotekniikkaopetuksessa*. Metropolia ammattikorkeakoulun julkaisusarja, verkkojulkaisu, 2012.

http://www.metropolia.fi/fileadmin/user_upload/Julkaisutoiminta/Julkaisusarjat/AATOS/PDF/Kapp_artikkeli_AATOS_2.pdf

Kasvi, Jyrki J.J.: *Lasten tietokonepelit*. Teoksessa *Lasten tietoyhteiskunta*, toim. Kangassalo, Marjatta, Suoranta, Juha. Tampere University Press, 2001.

Kemppainen, Jaakko: *Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa*. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toim. Suomienn, Jaakko et al. Tampereen yliopisto, 2012.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>

Korhonen, Piia: *Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille*. Teoksessa *Mediakasvatuksen käsikirja*, toim. Meriranta, Marjo. UNIPress, 2010.

Kotilainen, Sirkku, Suoninen, Annikka: *Tyttöjen ja poikien nettikulttuurit mediakasvatuksen haasteena*. Teoksessa *Lapset netissä – puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*, toim. Suoninen, Annikka. Mediakasvatusseura ry, Helsinki, 2013.

Koivisto, Pasi, Kujansuu, Janne: *Lasten peliriippuvuuden ehkäisy. Opas vanhempien ja kasvattajien käyttöön*. Opinnäytetyö Sosiaali- ja terveystieteiden yksikkö, Hoitotyön koulutusohjelma, Seinäjoen ammattikorkeakoulu, 2013.

<http://www.theseus.fi/handle/10024/60618>

Kullman, Kim, Strandell, Harriet, Haikkola, Lotta: *Lapsuuden muuttuvat tilat. Näkökulmia lapsuuteen 2000-luvulla*. Vastapaino, Tampere, 2012.

Kupiainen, Reijo, Sintonen, Sara: *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Palmenia Helsinki University Press, Helsinki, 2009.

Kyrö, Paula: *Tutkimusprosessi valintojen polkuna*. Yrittäjyyskasvatuksen julkaisusarja. Tampereen yliopisto, Tampere, 2004.

Lahikainen, Anja Riitta, Arminen, Ilkka: *Perheet, media ja tulevaisuus*. Teoksessa *Media lapsiperheissä*. Vastapaino, Tampere, 2015.

Luhtala, Kaisa, Silvennoinen, Inka, Tenkanen, Teresa: *Nuoret pelissä: tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 2013.

Matikkala, Ulla, Lahikainen, Anja Riitta: *Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa*. Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus, Helsinki, 2005.

Mustikkamäki, Mika: *Digitaaliset pelit ja pelilukutaito*. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö, Tampere, 2011.

Mustikkamäki, Mika: *Pelilukutaidon lähteillä. Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen*. Teoksessa pelitutkimuksen vuosikirja 2010, toim. Suominen Jaakko ym. Tampereen yliopisto, 2010.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>

Mustonen, Anu: *Pelit koulussa vai pelikoukussa? Tietokonepelaamisen mahdollisuudet ja riskit*. Teoksessa Digitaalisten pelien maailmoja, toim. Kankaanranta, Marja, Neittaanmäki, Pekka, Häkkinen, Päivi. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2004.

Mäyrä, Frans: *Virtuaaliset pelit ja leikit*. Teoksessa Leikin pikkujättiläinen, toim. Piironen, Liisa. WSOY, Helsinki, 2004.

Mäyrä, Frans, Sihvonen, Tanja, Paavilainen, Janne, Saarenpää, Hannamari, Kultina, Annakaisa, Nummenmaa, Timo, Kuittinen, Jussi, Stenroos, Jaakko, Montola, Markus, Kinnunen, Jani, Syvänen, Antti: *Monialainen pelitutkimus*. Teoksessa Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan, toim. Serola, Sami. Btj Kustannus, Helsinki, 2010.

Noppari, Elina, Uusitalo, Niina, Kupiainen, Reijo, Luostarinen, Heikki: *”Mä oon nyt online!” Lasten mediaympäristö muutoksessa*. Journalismin tutkimusyksikkö, Tampereen yliopisto. Julkaisuja Sarja A 104/2008. Tampere, 2008.

<http://www.hssaatio.fi/images/stories/tiedostot/lapsetmedia.pdf>

Paajanen, Pirjo: *Lapsen vapaa-aika huoltajan silmin. Perhebarometri 2001*. Väestöliitto, Helsinki, 2001

<http://vaestoliitto-fi->

bin.directo.fi/@Bin/a9032a2fec43d4ef2af86efde49b06f1/1425986046/application/pdf/237265/Perhebarometri%202001.pdf

Pohjola, Kirsi, Johnson, Elina: *Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheluun*. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2009.

Puotiniemi, Lea, Rautjoki, Sini: *"Mietin, milloin olen viimeksi tehnyt kuperkeikan"* Sukupolvien välinen vuorovaikutus seurakunnassa. Opinnäytetyö, Diak Etelä, Helsinki, 2010.

http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/14839/Puotiniemi_Lea.pdf?sequence=1

Roivas, Seppo: *Tietoyhteiskunnan lupaus - Tieto- ja kommunikaatioteknologioiden sosiaalisesta soveltamisesta*. Tampere University Press, Tampere, 2009.

Rouse, Richard: *Game Design: Theory & Practice*. Worldwide Publishing, Inc., USA, 2005.

Ruddock, Elina, Ruhana, Anu: *Tyyppien maailma, pelit ja pelaajat*. Teoksessa Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin. Toim. Pentikäinen, Antti, Ruhala, Anu, Niinistö, Hanna, Olkkonen, Riku, Ruddock, Elina. Mediakasvatusseura Metka Ry, Helsinki, 2014. <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa4-netti01.pdf>

Räty, Veli-Pekka: *Nykypäivän pelit, leikit ja kisat*. Teoksessa Pelit, tietokone ja ihminen, toim. Honkela, Timo. Suomen tekoälyseura, Helsinki, 1999.

Salokoski, Tarja: *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2005.

Salokoski, Tarja: *Onko väkivallalla vaikutusta? Väkivalta osana pelimaailmaa*. Teoksessa Digitaalisten pelien maailmoja, toim. Kankaanranta, Marja, Neittaanmäki, Pekka, Häkkinen, Päivi. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2004.

Schell, Jesse: *The Art of Game Design, A Book of Lenses*. Morgan Kaufman Publishers, 2008.

Setälä, Päivi: *Vaarallinen ja likainen tila. Turvallisuuteen eristetty lapsuus*. Teoksessa *Lapsuuden muuttuvat tilat*, toim. Kullman, Kim, Strandell, Harriet, Haikkola, Lotta. Vastapaino, Tampere, 2012.

Sihvonen, Tanja: *Miksi tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä? – Katsaus sukupuolittuneen peliharrastuksen taustoihin*. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin*. Toim. Pentikäinen, Antti, Ruhala, Anu, Niinistö, Hanna, Olkkonen, Riku, Ruddock, Elina. Mediakasvatusseura Metka Ry, Helsinki, 2014.

<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa4-netti01.pdf>

Suoninen, Annikka: *Lasten mediabarometri 2012. 10-12 –vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö*. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, Verkkojulkaisuja 62. Helsinki, 2013.

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2012.pdf>

Suoninen, Annikka: *Lasten mediabarometri 2013. 0-8 –vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010*. Nuorisotutkimusverkosto, Helsinki, 2014.

Suoninen, Annikka: *Lasten mediabarometri 2010: Vanhempien mielipiteet lasten mediankäytöstä*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2011.

<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-9-0.pdf>

Suoninen Annikka: *Lasten mediankäytöt vanhempien kertomana*. Teoksessa *Lasten mediabarometri 2010. 0-8 –vuotiaiden lasten mediakäyttö Suomessa*. Toim. Kotilainen, Sirkku. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011. Helsinki, 2011.

<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-6-9.pdf>

Suoranta, Juha, Ylä-Kotola, Mauri: *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. WSOY, Helsinki, 2000.

Tapscott, Don: *Growing Up Digital - The Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill Companies, 1998.

Vainikainen, Marjo: *Musiikkiluokan käymisen yhteys elinikäiseen musiikin harrastamiseen ja ammatilliseen suuntautumiseen*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, opettajankoulutuslaitos, musiikin laitos. 2014.

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/43035/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201403041309.pdf?sequence=1>

Valkonen, Satu, Pennonen, Marjo, Lahikainen, Anja Riitta: *Televisio pienten lasten arjessa*. Teoksessa: Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus, Helsinki, 2005.

Valli, Raine: *Kyselylomaketutkimus*. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin I, toim. Aaltola, Juhani, Valli, Raine. PS-kustannus, Juva, 2007.

Wittgenstein, Ludwig: *Filosofisia tutkimuksia*. WSOY, Porvoo, 1981.

Ylönen, Suvi: *Sallittua, salaista vai kiellettyä? Lasten medialeikkilasta käydyt neuvottelut päiväkodissa*. Teoksessa Lapsuuden muuttuvat tilat, toim. Kullman, Kim, Strandell, Harriet, Haikkola, Lotta. Vastapaino, Tampere, 2012.

Aineiston keräämisessä käytetty kyselylomake, kopioitu Wepropol-ohjelman esikatselunäkymästä.

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

Tällä kyselyllä selvitetään sitä, kuinka 3-8 -vuotiaiden lasten kodeissa pelataan digitaalisia pelejä. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tietokoneella, matkapuhelimella, tabletilla tai konsolilla pelattavia pelejä. Kysely on osa pro gradu -tutkielmaa. Vastauksia kerätään 14.1.-14.2.2015 välisenä aikana. Kyselyyn voi vastata nimettömänä. Kyselyyn vastaamiseen kuluu aikaa noin 10 minuuttia.

Kyselyvastaukset talletetaan myös mahdollisia lisätutkimuksia varten.

Mari Ahvenjärvi
mari.j.ahvenjarvi@utu.fi

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma,
digitaalinen kulttuuri

Turun Yliopisto

Seuraava -->

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

Vastaajan henkilötiedot

Vastaajan henkilötiedot tallentuvat vain tutkimuksen tekijän käyttöön eikä niitä käytetä valmiissa tutkielmassa. Jos haluat osallistua mahdolliseen jatkotutkimukseen samasta aiheesta tai olet halukas vastaamaan lisäkysymyksiin, kirjoita alla olevaan kenttään sähköpostiosoitteesi. Muussa tapauksessa voit jättää kyseisen rivin tyhjäksi.

1.
Ikä

21-25 ▾

2.
Sukupuoli

Mies ▾

3.
Asuinpaikka

4.
Ammatti / koulutus

5.
Perheeseen kuuluvien lasten ikä

6.
Sähköpostiosoite

<-- Edellinen

Seuraava -->

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

Vastaajan tiedot.

7. Pelaatko itse digitaalisia pelejä?

- ☐ En koskaan.
- ☐ Muutaman kerran vuodessa.
- ☐ Muutaman kerran kuukaudessa.
- ☐ Viikoittain.
- ☐ Päivittäin.

8.

Millä laitteilla pelaat digitaalisia pelejä?

- ☐ Tietokoneella.
- ☐ Matkapuhelimella.
- ☐ Tabletilla.
- ☐ Pelikonsolilla.

9.

Miten määrittäisit oman pelaamisesi?

- ☐ Ammatti
- ☐ Harrastus
- ☐ Ajanviete
- ☐ Rentoutuminen
- ☐ Sosiaalinen tapahtuma
- ☐ Leikkiminen

10.

Voit luettelaa alla olevaan tekstikenttään pelejä, joita pelaat ja halutessasi kertoa niistä lisää.

<-- Edellinen

Seuraava -->

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

Lapsen pelitottumukset. Vastaa kyselyyn perheesi 3-8 -vuotiasta lasta ajatellen.

11.

Seuraavat vastaukset lapsen digipelaamiseen liittyen koskevat perheeni lasta, jonka ikä on

3 ▾

12.

Lapsen sukupuoli

Poika ▾

13.

Kuinka paljon lapsesi pelaa digitaalisia pelejä?

- ☐ Ei koskaan.
- ☐ Muutaman kerran vuodessa
- ☐ Muutaman kerran kuukaudessa
- ☐ Viikoittain
- ☐ Päivittäin

14.

Millä laitteilla lapsesi pelaa digitaalisia pelejä?

- ☐ Tietokoneella.
- ☐ Matkapuhelimella.
- ☐ Tabletilla.
- ☐ Pelikonsolilla.

15.

Milloin lapsesi pelaa digitaalisia pelejä? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

- ☐ Vain tiettyinä erikseen sovittuna aikana.
- ☐ Sovitun ajan haluamanaan ajankohtana.
- ☐ Kun ei ole muuta tekemistä.
- ☐ Halutessaan viettää peliaikaa kavereiden kanssa.
- ☐ Halutessaan viettää peliaikaa vanhempien kanssa.
- ☐ Saatuaan luvan.
- ☐ Salaa vanhemmilta.

16.

Miten määrittelisit lapsesi pelaamisen?

- ☐ Harrastus.
- ☐ Ajanviete.
- ☐ Rentoutuminen.
- ☐ Sosiaalinen tapahtuma.
- ☐ Leikki.
- ☐ Kilpailu.

17.

Alla olevaan tekstikenttään voit luetella pelejä, joita lapsesi pelaa ja halutessasi kertoa niistä enemmän.

<-- Edellinen

Seuraava -->

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

Suhtautuminen lapsen digipelaamiseen.

18.

Miten suhtaudut lapsesi digipelaamiseen? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> En pidä siitä, että lapsi pelaa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Pelaaminen on mielestäni hyvä harrastus. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Pelaaminen on mukavaa lapsen ja aikuisen yhteistä tekemistä. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Pelaaminen on mukavaa lapsen ja kavereiden yhteistä tekemistä. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Pelaaminen on opettavaista. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Pelaaminen opettaa haitallisia asioita. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> En ymmärrä pelaamista ja pelejä. | <input type="radio"/> |

19.

Miten olet osallistunut lapsesi pelaamiseen? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> Olen opettanut lasta pelaamaan. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen etsinyt lapselle sopivia pelejä. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen opettanut suhtautumaan kriittisesti pelien sisältöihin. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen auttanut lasta pelissä (lukenut tekstiä, neuvonut, pelannut lapsen puolesta...) | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen pelannut yhdessä lapsen kanssa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen katsonut, kun lapsi pelaa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen katsonut lapsen kanssa pelivideoita. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen keskustellut lapsen kanssa peleistä. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olemme suunnitelleet (ja toteuttaneet) lapsen kanssa oman pelin. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen innostanut lasta pelaamaan. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Olen ostanut / ladannut lapselle pelejä. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Ei mitään näistä. | <input type="radio"/> |

20. Mitä mieltä olet alla mainituista väittämistä? 1 = täysin samaa mieltä. 5 = täysin eri mieltä.

	1	2	3	4	5
Pelien ikärajat kertovat pelin vaikeusasteesta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen vaikuttaa lapsen käytökseen positiivisesti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen vaikuttaa lapsen käytökseen negatiivisesti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen pelaamista on hankala valvoa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen pelaamista on hankala rajoittaa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsi ei halua pelata aikuisen kanssa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<-- Edellinen

Seuraava -->

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

21.

Miten olet rajoittanut lapsen pelaamista? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- ☐ Rajoitan lapsen peliaikaa. ☐
- ☐ Rajoitan sitä, minkä sisältöisiä pelejä lapsi pelaa. ☐
- ☐ Huolehdin siitä, että lapsi noudattaa pelien ikärajoja. ☐
- ☐ Rajoitan sitä, kenen kanssa lapsi pelaa. ☐
- ☐ Olen poistanut pelejä (tabletilta, puhelimesta, tietokoneelta). ☐
- ☐ Ei mitään näistä. ☐

22.

Valitse seuraavista väittämistä ne, jotka pitävät paikkansa lapsesi kohdalla. Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- ☐ Lapseni pelaa pelejä, jotka minä olen ostanut tai ladannut hänelle. ☐
- ☐ Lapseni pelaa pelejä, joita kaveritkin pelaavat. ☐
- ☐ Lapseni pelaa ikärajojen mukaisia pelejä. ☐
- ☐ Lapseni pelaa vaikeustasoltaan sopivia pelejä. ☐
- ☒ Lapseni pelaa pelejä, joista itse pidän. ☐

23.

Mistä syistä olet keskustellut lapsesi kanssa peleistä tai pelaamisesta? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- ☐ Kertoakseni, etteivät peleissä tapahtuvat asiat ole totta. ☐
- ☐ Puhuakseni pelisisällöistä. ☐
- ☐ Kysyakseni mitä lapsi ajattelee pelaamistaan peleistä. ☐
- ☐ Selvittääkseni mitä pelejä lapsen kaverit pelaavat. ☐
- ☐ Tietääkseni paljonko lapsi pelaa. ☐
- ☐ Opettaakseni lasta pelaamaan. ☐
- ☐ Ymmärtääkseni paremmin pelejä ja pelaamista. ☐
- ☐ Koska keskustelen mielelläni peleistä yleensäkin. ☐
- ☐ En ole keskustellut lapseni kanssa pelaamisesta. ☐

24.

Mistä saat tietoa niistä peleistä ja pelien sisällöistä, joita lapsesi pelaa? Voit valita useamman vastausvaihtoehdon.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- ☐ Pelaan lapsen kanssa. ☐
- ☐ Pelaan itse samoja pelejä. ☐
- ☐ Mainoksista. ☐
- ☐ Luen peliarvosteluita. ☐
- ☐ Lapsi kertoo pelisisällöistä. ☐
- ☐ Katson kun lapsi pelaa. ☐
- ☐ Olen katsonut pelivideoita. ☐
- ☐ Olen katsonut pelivideoita yhdessä lapsen kanssa. ☐
- ☐ En tiedä mitä lapsi pelaa. ☐
- ☐ Tiedän lapsen pelaamien pelien nimiä, mutta en tiedä millaisia ne ovat sisällöltään. ☐

[<-- Edellinen](#)

[Seuraava -->](#)

Digitaalisten pelien pelaaminen 3-8 -vuotiaiden lasten perheissä

25. Pelaatko lautapelejä, korttipelejä tai muita seurapelejä yhdessä lapsesi kanssa?

- ☐ Kyllä.
☐ En.

26. Pelaatko digitaalisia pelejä yhdessä lapsen kanssa?

- ☐ Kyllä.
☐ En.

27. Jos pelaat digitaalisia pelejä yhdessä lapsen kanssa, millaisia pelejä pelaatte yhdessä? Jos vastasit edelliseen kysymykseen "En", voit siirtyä suoraan kysymykseen 30.

28. Kuinka paljon pelaat yhdessä lapsesi kanssa?

- ☐ En koskaan.
☐ Muutaman kerran vuodessa.
☐ Muutaman kerran kuukaudessa.
☐ Viikoittain.
☐ Päivittäin.

29.

Milloin pelaat yhdessä lapsesi kanssa? Voit valita usita vastausvaihtoehtoja.

Mikäli valitset useamman vaihtoehdon, voit merkitä kysymysten oikealle puolelle sen vaihtoehdon, mitä pidät tärkeimpänä.

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> Kun lapsi pyytää. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Aina jos lapsi pelaa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Jos lapsi tarvitsee pelissä apua. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Kun minulla on aikaa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Kun haluan tietää millaisia pelejä lapsi pelaa. | <input type="radio"/> |
| <input type="checkbox"/> Kun haluan oppia pelaamaan. | <input type="radio"/> |

30. Voit halutessasi kertoa vielä vapaasti omasta tai lapsesi pelaamisesta tai vanhemman ja lapsen yhteisestä pelaamisesta. Voit myös kommentoida tai tarkentaa jotain antamaasi vastausta.

[<-- Edellinen](#) [Lähetä](#)